

ВИНТЪ

— И ДРУГІЯ —

КОММЕРЧЕСКІЯ КАРТОЧНЫЯ ИГРЫ

КАКЪ-ТО:

преферансъ, вистъ, ералашъ, вистъ-преферансъ, пикетъ,
безикъ, рамсъ, стуколка, шестьдесятъ шесть и т. д.

съ полнымъ и подробнымъ объясненіемъ правилъ и законовъ

ВИНТА.

Съ подробнымъ описаніемъ игры

ВЪ ВИНТЪ

классической, съ прикупкой, пересыпкой, съ гвоздемъ,
гусарскій, кавазскій и пр.

Изданіе второе, значительно исправленное и дополненное.

Составилъ любитель винта и членъ многихъ Московскихъ клубовъ,

Ө. П. ПОЛТАВЦЕВЪ.

Москва, типографія „МЫСЛЬ“, Петровка, 17.

Книгоиздательство О. М. БРИЛЛИАНТОВОЙ

МОСКВА, Петровскія ворота, 2-й Знаменскій пер., св. домъ № 7.
(адр. почтов. извѣст.); адр. для телеграммъ: Москва, Мобриллантовой.
Телефонъ 47-03 и 79-74.

Въ нашихъ каталогахъ всѣ книги, систематически расположены, мы снабдили соответствующей нумераціей. Такимъ образомъ, выписывающій какое-либо изъ нашихъ изданій по переводу можетъ указать въ переводномъ бланкѣ, а не въ отдѣльныхъ письмахъ порядковый номеръ выписываемой книги, не выставляя ея названія и будучи вполне увѣренъ въ точномъ и аккуратномъ исполненіи и задат. $\frac{1}{4}$ суммы, ка кот. При требов. наложен. плат. слѣд. прилаг. по 10 к. за каж. зак. и задат. $\frac{1}{4}$ суммы, ка кот. треб. книги. (На перес. слѣд. прилаг. 20 к. на кажд. руб.). Вып. по наш. кат. одновр. на 10 р. плат. за перес. 10 к. съ руб., а выпис. одновр. на 30 руб. за пер. не плат. и выпис. не мен. чѣмъ на 50 р., кромѣ того, что не плат. за перес., но пол. по своему выб. на 5 р. кн., по мѣщеныхъ въ нашемъ каталогѣ о книгахъ.

ПАРФЮМЕРІЯ и КОСМЕТИКА. Полнѣйшее руководство къ самостоятельному при-
готовленію домашн. способомъ парфюмерн. издѣлій и косметическихъ средствъ наи-
высш. качества, какъ-то: духовъ всѣхъ запаховъ, безалкогольныхъ, духовъ цвѣточнаго
запаха, душистыхъ туалетныхъ водъ, одеколона, различныхъ помадъ, шамп. всѣхъ запа-
ховъ и различной крѣпости, туалетныхъ мылъ, безвредныхъ для кожи бѣлизъ, румянъ,
разныхъ цвѣтовъ пудры, различныхъ притираний для приданія кожѣ лица бѣлизны, свѣ-
жести и атласистости, средствъ для рошенія волосъ, противъ ихъ выпаденія, фиксаторовъ
защитительныхъ безвредныхъ красокъ для волосъ (придающихъ волосамъ натуральны
цвѣтъ), средствъ для уничтоженія прыщей, угрей, веснушекъ, желтыхъ пятенъ и проч.
недостатковъ кожи.

Секреты парфюмерно-химического искусства и косметики.

Болѣе 1000 прописей рецептовъ приготовленія различныхъ парфюмерныхъ издѣлій, косме-
тическихъ средствъ, составляющихъ секретъ заг. анич. хъ фирмъ. Издѣлія, приготовленные
по этимъ прописямъ, по своему качеству вполне соответствующи издѣліямъ лучшихъ загра-
н. производителей, какъ-то парфюмерин: ПИВЕРЪ, ПИНО, РОЖЕ и ГАЛЛЕ въ Парижѣ
УБИГАНА и др., съ приложеніемъ: подробныхъ свѣдѣній по уходу за красотой и здоровьемъ
лица, тѣла и волосъ и подробнаго описанія различныхъ методовъ рациональнаго
лѣченія недостатковъ кожи и тѣла, какъ-то: удаленіе оспенныхъ знаковъ (рябинъ), удале-
ніе красноты носа, удаленіе бородавокъ, родильныхъ пятенъ, волосъ, красныхъ пятенъ на
лицѣ и т. п. недостатковъ. Лѣченіе специальными средствами веснушекъ, загара и проч.
пигментаций кожи, обезцвѣчивающихъ и оббѣляющихъ кожу. Удаленіе двойного подбородка
и обвисшей кожи. Укрѣпленіе и исправленіе недостатковъ женскаго бюста. Исправленіе
отвисшаго и ожирѣлаго живота. Удаленіе морщинъ массажемъ, специальными средствами
и средствомъ для моментальнаго сглаживанія морщинъ проф. А. ROBINA. Улучшеніе цвѣта
лица по способу профессора Заблудовскаго, косметическій массажъ для мягкости, порозо-
вѣнія или бѣлизны кожи лица. Омолаживаніе кожи лица и средства для укрѣпленія и улуч-
шенія кожи. Уходъ за волосами и способы укрѣпленія и излѣченія болѣзней волосъ. Хо-
логтей. Химика Н. Н. Алексѣева, пр. массаж. П. Ф. Симсона. Ц. 1 р. 50 к.

Изд. второе съ дополн. зоологін проф. Швальбе и Томе (изъ книги природы).

113) Полная энциклопедія зоологін, ветеринаріи и палеонтологін.
популярно изложенный ЛѢЧЕБНИКЪ домашнихъ животныхъ, птицъ, хищныхъ и дикихъ
животныхъ. Общедоступное руководство къ опредѣленію болѣзней всякаго животнаго и ихъ
лѣченію безъ помощи ветеринарн. врача. Полная школа ветеринарной медицины. Зоогигіена
основы экспериментальнаго метода и подробное изученіе анатоміи, физиологін, гигиены
патологін, діагностики, діететики, бактериологін, профилактики и общей терапіи домашн.
дикихъ животн., птицъ и пр. обитателей. Размноженіе, содержаніе и уходъ за всѣми живот-
ными и ПОЛНЫЙ ДОМАШНИЙ СКОТОЛѢЧЕБНИКЪ.

Необходимая настольно-справочная книга для ветеринарныхъ врачей, фельдшеровъ,
сельскихъ хозяевъ, скотоводовъ, охотниковъ и вообще всѣхъ лицъ, владѣющихъ животными.
РЕЦЕПТУРА: Болѣе 1000 рецептовъ на русскомъ языкѣ, приготовленіе лѣкарствъ домаш-
нимъ способомъ. Борьба съ эпизоотіями: санитарныя, обществен. и полиц. мѣры къ предохра-
нѣн. отъ повальныхъ и заразныхъ болѣзней. Составилъ по новѣйшимъ русскимъ и иностран-
нымъ источникамъ, при участіи извѣстныхъ специалистовъ, ветеринарный врачъ К. Ѳ. СМУЛОВИЧЪ.
Въ 5 частяхъ, со множеств. рис. и политипажей въ текстѣ. Цѣна 3 р., въ хорошемъ колен-
коровомъ переплетѣ 4 р.

Только-что отпечатана и поступила въ продажу 3-мъ переработаннымъ, исправленнымъ и
значительно дополненнымъ изданіемъ книга самый популярн. общедоступн. домашн. лѣчеб.
под. заглавіемъ:

M 72

353.

На отвѣтъ

стр 1-176

ВИНТЪ

Не копировать

— и —

ДРУГІЯ КОММЕРЧЕСКІЯ КАРТОЧНЫЯ ИГРЫ

801-82
950-5

КАКЪ-ТО:

преферансъ, вистъ, ералашъ, вистъ-преферансъ, пикетъ, безикъ,
рамсъ, стуколка, шестьдесятъ шесть и т. д.

съ полнымъ и подробнымъ объясненіемъ правилъ
и законовъ

ВИНТА.

801-14
556

Съ подробнымъ описаніемъ игры

ВЪ ВИНТЪ

классическій, съ прикупкой, пересыпкой, съ гвоздемъ, гусарскій,
кавказскій и пр.

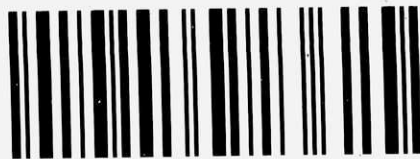
Изданіе второе исправленное и дополненное.

Составилъ любитель винта и членъ многихъ Московскихъ клубовъ

В. П. Полтавцевъ.

XII-1604





2012402761

МОСКВА,
Типографія „Мысль“, Петровка, д. 17.

Отъ издателя.

Люди сороковыхъ годовъ говорили: „какъ пріятно въ вечеръ майскій, чай китайскій распивать“. Люди шестидесятыхъ годовъ добавили къ этому: „и въ чай китайскій, ромъ ямайскій подливать“. Люди же современные не увлекаются ни чаемъ китайскимъ, ни ромомъ ямайскимъ, а прямо говорятъ: „какъ пріятно въ винтъ играть“.

Да, дѣйствительно, нѣтъ лучшаго время-препровожденія, какъ **винтить на зеленомъ полѣ**, съ компаніей, **вполнѣ понимающей игру въ винтъ**.

Здѣсь является воодушевленіе, забываются всѣ душевныя невзгоды, является развитіе умственныхъ способностей, затрогивается струнка самолюбія, чувствуется глубоко нравственное, честное настроеніе не обыграть противниковъ съ цѣлью ограбить ихъ карманъ, а лишь показать себя, насколько мы выше въ пониманіи и значеніи игры въ винтъ, такъ какъ эта игра и безъ денежныхъ расчетовъ представляетъ собою громадный интересъ. Дѣйствительно **игра въ винтъ** настолько интересна, настолько увлекательна, что, будучи изобрѣтена нашими соотечественниками въ Сибири, въ скоромъ времени, такъ заинтересовала всѣхъ, что нѣтъ кажется той части свѣта и въ немъ того государства, въ которомъ не играли бы въ винтъ. Не будемъ говорить про Европу, гдѣ въ Россіи, Англіи, Франціи, Германіи и пр. винтъ сдѣлался любимой карточной игрой;

но намъ хорошо извѣстно, что въ Америкѣ, и даже въ Австраліи винтъ считается любимымъ времяпрепровожденіемъ. Не знаемъ, играютъ ли въ нашъ винтъ въ Китаѣ и Японіи въ настоящее для нихъ смутное время, но думаемъ, что винтъ извѣстенъ въ Каирѣ и Сандвичевыхъ островахъ, съ того времени, какъ онѣ находятся подъ протекторатомъ Англіи, такъ какъ Англія, кромѣ винта не признаетъ другой карточной игры.

Искусство хорошо играть въ винтъ сдѣлалось въ настоящее время достояніемъ cadaго болѣе или менѣе образованнаго человѣка, такъ какъ въ винтъ играютъ, безъ исключенія, отъ самаго низшаго до самаго высшаго класса людей. Какъ они играютъ, какихъ придерживаются правилъ—это дѣло ихъ, но наше дѣло дать подробное и вѣрное описаніе тѣхъ правилъ и тѣхъ, такъ сказать, **законовъ игры въ винтъ**, которымъ должны слѣдовать всѣ интересующіеся этой, по истинѣ замѣчательной, умной игрой.

А такъ какъ наша литература по сіе время не даетъ положительно никакихъ указаній на правила, выработанныя современнымъ развитіемъ игры въ винтъ, то мы рѣшаемся пополнить этотъ пробѣлъ изданіемъ настоящаго руководства, которое составлено истиннымъ любителемъ винта, при помощи знаменитыхъ винтеровъ, съ описаніемъ всѣхъ родовъ нынѣ существующихъ винтовъ со всѣми современными, выработанными правилами и думаемъ, что тѣмъ самымъ принесемъ надлежащую **пользу и удовольствіе истиннымъ любителямъ игры въ винтъ.**

Издатель.

ИСТОРИЯ ВИНТА.

Карточная игра въ винтъ принадлежитъ къ играмъ сравнительно новымъ, т.-е. недавно изобрѣтеннымъ.

Лѣтъ двадцать или самое большее лѣтъ двадцать пять тому назадъ никто и понятія не имѣлъ о винтѣ. Играли въ вистъ, въ преферансъ, потомъ эти двѣ игры соединили вмѣстѣ и составили особую игру, которую называли вистъ-преферансъ или, какъ ее обыкновенно называютъ, ералашъ. Передѣлывая различныя правила и дѣлая различныя измѣненія въ ералашѣ, какъ, напр., допуская переговоры и объявляя игру козырную, (что въ ералашѣ не допускалось), изобрѣли игру винтъ.

Чтобы понять всѣ эти постепенныя введенія, измѣненія и добавленія въ вышесказанныхъ играхъ, которыя создали винтъ, надо имѣть понятіе объ этихъ играхъ, а такъ какъ, объясняя ихъ, мы далеко бы отклонились отъ постепеннаго хода изложенія, то кто интересуется этимъ вопросомъ, тому совѣтуемъ предварительно прочесть эти игры, въ нашемъ руководствѣ, которыя подробно изложены далѣе, а теперь, не отклоняясь отъ разсказа повѣствованія объ исторіи изобрѣтенія винта, мы изложимъ только то, что говорится объ этой исторіи, причемъ не выдаемъ это за непреложную истину, такъ какъ слухи объ этомъ повѣствованіи остаются лишь слухами, ничѣмъ не подтвержденными.

Въ часъ досуга, въ длинные зимніе вечера, которыми славится нашъ сѣверный край, въ Сибири, въ какомъ-то городкѣ, собрались любители поиграть въ карты, чтобы убить время. Эти собранія бывали каждый день, и такъ всѣмъ надобно тѣ игры, которыя въ то время были въ ходу, то любители поиграть придумали составить какую-либо новую игру, благо на это дѣло у нихъ было по вечерамъ много свободнаго времени. Разъ явилось подобнаго рода условіе, надо было привести его въ исполненіе, для чего любители эти положили себѣ задачей сочинить новую игру, которая была бы не только не азартною, коммерческою, но при томъ и умною, занимательною, требующею большой практики и размышленія, что, все вмѣстѣ взятое, дѣлало бы игру настолько увлекательною, что матеріаль-

ный, денежный интерес долженъ оставаться на заднемъ планѣ,—да денежный интересъ друзьямъ этимъ былъ и не нуженъ, такъ какъ эти люди были съ большими средствами, пользовались всѣми благами, которыми могутъ пользоваться богачи, коимъ недоставало лишь одного, котораго нельзя было приобрѣсть ихъ богатствомъ,—это лишь средство найти возможность убить свободное время весело и въ свое удовольствіе, такъ какъ находясь далеко въ Сибири, они не могли найти тѣхъ удовольствій, которыми привыкли пользоваться жители столицъ, нашей матушки Россіи.

Задумано,—сдѣлано! Всякій изъ сотоварищей давалъ свои совѣты, всякій по-своему комбинировалъ свои идеи, и такимъ образомъ составилъ винтъ сибирскій или классическій, на которомъ въ послѣднее время создались и прочіе винты, такъ сильно распространившіеся по всему свѣту, о чемъ мы будемъ говорить впоследствии, о каждомъ въ отдельности, а пока должны сказать, что слово „винтъ“ произошло отъ часто употребляемаго выраженія игроковъ: „подвинтить своихъ противниковъ на штрафъ“. А слово „подвинтить“ взялось отъ назначенія въ строгомъ порядкѣ мастей и отъ строгого соблюденія очереди въ переговорахъ, приподнимавшихъ одинъ за другимъ свои игры въ винтообразномъ теченіи. И такимъ образомъ явилась игра въ винтъ, которая выработала свои собственные законы и правила, о чемъ мы въ подробности займемся далѣе.

Игра въ винтъ признана всѣми за игру самую умную, изъ всѣхъ, до сего времени извѣстныхъ коммерческихъ игръ. Она увлекательна и занимательна, а потому и приняла полную самостоятельность по всему свѣту, такъ какъ, сверхъ всего, требуетъ быстрога соображенія, находчивости и догадливости. Даетъ много пищи уму, развиваетъ его, но не утомляетъ.

Это единственная игра изъ всѣхъ карточныхъ игръ, гдѣ однопо умѣнья очень мало; она требуетъ, кромѣ того, громадныхъ практическихъ знаній.

Лучшимъ доказательствомъ, насколько винтъ интересенъ, служить то, что хорошіе игроки по большей части избѣгаютъ садиться играть съ людьми, мало понимающими значеніе винта, и стараются всегда подбирать партнеровъ лучшихъ или рав-

ныхъ себѣ по игрѣ. Въ другихъ же играхъ, наоборотъ, хорошіе игроки всегда съ удовольствіемъ садятся играть съ людьми, менѣе знающими, чтобы тѣмъ самымъ поживиться ихъ карманомъ. А потому, чѣмъ партнеры, лучше подобраны по своимъ пониманіямъ правилъ и законовъ винта, тѣмъ пріятнѣе и веселѣе ведется сама игра, при чемъ не бываютъ ни споры, ни недоразумѣнія. А такъ какъ подобныя партіи обыкновенно встрѣчаются рѣдко, и притомъ большинство играющихъ не желаютъ слѣдовать законамъ и правиламъ, выработаннымъ на практикѣ игроками въ винтъ, то подобныя личности, сдѣлавъ непростительную ошибку, въ видахъ своего оправданія сейчасъ же придумываютъ какое-либо правило, ни на чемъ не основанное, и тѣмъ самымъ является споръ, часто настолько сильный, настолько обостряемый, что доходить до весьма непріятнаго отношенія играющихъ другъ къ другу. Часто споръ этотъ настолько затрогиваетъ самолюбіе, что принимаютъ со стола подсвѣчники и пепельницы, боясь дурныхъ послѣдствій.

Вслѣдствіе этого, хорошо сдѣлаютъ, если самые истинные любители винта будутъ какъ можно чаще обращаться къ нашему руководству, въ которомъ мы изложили всѣ правила и законы, выработанные долготѣйшей практикой знаменитыхъ винтеровъ, а этими правилами и этими законами пользуются всѣ клубы для разрѣшенія недоразумѣній, могущихъ встрѣтиться между играющими въ винтъ, которые обязаны повиноваться имъ.

Прежде чѣмъ приступить къ описанію игры въ винтъ, его правилъ и законовъ, мы, составляя это руководство, думаемъ, что имѣемъ дѣло съ людьми, положительно незнающими, т.-е. не имѣющими понятія о какихъ-либо карточныхъ играхъ, а тѣмъ болѣе коммерческихъ. Если всякій изъ насъ, бывши еще ребенкомъ, игралъ съ няней въ дурачки, въ носки или пьяницы, то это далеко не доказываетъ, что онъ имѣетъ понятіе о картахъ; это невинное и, пожалуй, безотчетное времяпрепровожденіе, не даетъ права думать, что мы знаемъ всѣ наименованія и всѣ подраздѣленія картъ, которыя намъ необходимо знать при играхъ коммерческихъ, а потому, оставляя все въ сторонѣ, прямо переходимъ къ изученію картъ, начиная съ азбучки, если такъ можно выразиться.

Г Л А В А I.

Названіе и подраздѣленіе картъ.

Если не разбирать карты по ихъ сортамъ, которые имѣются въ продажѣ для различныхъ игръ, то ихъ можно раздѣлить на двѣ категоріи, которыя употребляются въ коммерческихъ играхъ, это—карты: однѣ имѣютъ въ колодѣ 32 карты, а другія—52 карты. Двѣ таковыхъ колоды, одна синяго или зеленого крапа (сорочка), а другая—краснаго, носятъ названіе полной игры. Въ какія игры употребляется колода въ 32 карты и въ какія—52, будетъ нами описано при поясненіи каждой игры въ отдѣльности, а теперь должны мы сказать, что каждая колода содержитъ въ себѣ четыре масти, именно: самая старшая мастъ называется червями, за ней въ нисходящемъ порядкѣ относительно старшинства слѣдуетъ мастъ бубновая, далѣе трефовая и, наконецъ, самая младшая—это пиковая.

Пиковая и Трефовая—масти чернаго цвѣта.

Каждая мастъ по старшинству подраздѣляется такъ: самой старшей картой считается тузъ, гдѣ посрединѣ карты имѣется еще одно очко, т.-е. одинъ только значекъ, соотвѣтственной масти.

Далѣе по нисходящему старшинству слѣдуетъ карта, называемая королемъ, съ изображеніемъ короля со значкомъ той масти, къ какой онъ принадлежитъ; за королемъ слѣдуетъ дама, потомъ валетъ. Всѣ эти карты носятъ общее названіе фигуръ.

За фигурами слѣдуютъ карты очковыя, т.-е. съ изображеніемъ лишь однихъ знаковъ, по которымъ различаются масти, а по числу этихъ знаковъ, т.-е. очковъ носятъ названія картъ, такъ, напр., самая старшая очковая карта это та, которая имѣетъ десять очковъ называется десяткой, за ней слѣдуетъ карта, имѣющая девять очковъ и называемая девяткой, далѣе—восьмерка, семерка, шестерка, пятерка, четверка, тройка и, наконецъ, двойка, имѣющая только два очка и считается самой младшей картой въ каждой масти.

Такимъ образомъ, въ каждой масти отъ туза до двойки включительно находится тринадцать картъ, а такъ какъ въ каждой колодѣ четыре масти, то 4×13 будетъ 52, что и составляетъ полную колоду.

Колода картъ, такъ-называемая преферансная, имѣетъ 32 карты отъ туза до семерки включительно, а отъ семерки и т. д. до двойки включительно отбрасываются.

Зная подраздѣленіе и значеніе картъ мы смѣло можемъ приступить къ объясненію правилъ и игры въ винтъ. А такъ какъ въ настоящее время практикуются различные роды винта, то всѣ онѣ подходятъ къ однимъ и тѣмъ же правиламъ и законамъ одного и того же родоначальника, такъ-называемаго сибирскаго или классическаго винта, то мы и приступаемъ къ описанію этого винта, его правилъ, такъ какъ не изучивъ его основательно, трудно будетъ понять всѣ прочіе винты.

Г Л А В А II.

Правила игры въ классическій винтъ.

Правила сдачи и выборъ мѣста при началѣ игры.

Въ классическій винтъ обыкновенно играють вчетверомъ въ двѣ колоды по 52 карты.

Начинаютъ съ того, что полную колоду картъ крапомъ вверхъ, а лицевой стороною внизъ, раскладываютъ по столу и всякій играющій беретъ по одной картѣ. Кто вынетъ самую младшую карту, тотъ имѣетъ право выбирать мѣсто, а партнеромъ его будетъ тотъ, кто вынетъ младшую карту вслѣдъ за первымъ, выбравшимъ мѣсто, и сей послѣдній садится противъ перваго (vis-a-vis).

Если будутъ вынуты одинаковыя, т.-е. равныя карты, какъ напр., девятка и девятка, король и король, то въ этомъ случаѣ старшинство опредѣляется по мастямъ, помня, конечно, что пиковая мастъ будетъ самая младшая, а червовая—самая старшая, о чемъ мы уже говорили въ I главѣ.

Если будет вынуть какой-либо тузъ, то онъ въ данномъ случаѣ считается самымъ младшимъ, даже младшая двойка, такъ какъ имѣетъ только одно очко, а потому лицу, взявшему туза, предоставляется выборъ мѣста. Когда же будутъ вмѣстѣ два туза, то старшинство опять-таки опредѣляется старшинствомъ масти.

Когда при выборѣ картъ кто-либо по нечаянности возьметъ двѣ карты заразъ, то онъ обязанъ обратно положить ихъ на колоду и выбрать только одну которую и открываетъ.

Такимъ образомъ, выходитъ то, что игроки, взявшіе младшія карты, играютъ другъ съ другомъ заодно, и весь ихъ интересъ сосредоточиваютъ противъ двухъ слѣдующихъ противниковъ, взявшихъ болѣе старшія карты, и противники эти играютъ также вмѣстѣ, заодно.

Право сдачи картъ принадлежитъ тому, кто выбиралъ мѣсто, причемъ тасовать карты каждый долженъ открыто, держа карты надъ столомъ такъ, чтобы лицевая сторона не была бы видна тому, кто тасуетъ колоду, что дѣлаютъ и тогда, когда послѣ игры собираютъ карты для тасованія.

Когда карты хорошо перетасованы, то даютъ снимать ихъ сосѣду, сидящему по правую сторону сдающего, причемъ сдающій обязанъ наблюдать, чтобы съемка была сдѣлана аккуратно, т.-е. чтобы въ каждой половинѣ снятыхъ картъ ни въ какомъ случаѣ не могло оставаться менѣе пяти картъ; въ противномъ случаѣ, сдатчикъ обязанъ вновь хорошо перемѣшать карты и вновь дать снять правому сосѣду. Перетасовка эта дѣлается и тогда, когда при снятіи картъ случайно откроется какая-либо карта. Карты сдаютъ каждому по юдной, начиная слѣва направо.

Въ то время, когда карты сняты правильно, то послѣ этого сдатчикъ ни въ какомъ случаѣ не имѣетъ права карты вновь перетасовывать и вновь просить снимать. Если это слѣдуетъ, то сдатчикъ лишается права на сдачу, а сдаетъ слѣдующій, влѣво сидящій отъ него сосѣдъ, и слѣдующими картами, но не тѣми, которыми надлежало сдавать.

Послѣ съемки, сдающій ни въ какомъ случаѣ не имѣетъ права подсматривать нижнюю карту, а равно и свои во время сдачи.

Засдавшійся сдатчикъ имѣетъ право пересдать вновь, но лишь только въ томъ случаѣ, если еще никто не смотрѣлъ своихъ картъ. Но тогда, когда кто-либо изъ играющихъ посмотрѣлъ хоть одну изъ полученныхъ имъ картъ, то, въ случаѣ засдачи, всѣ карты смѣниваются и слѣдующій игрокъ сдаетъ въ другія карты. А потому, чтобы не лишать права сдатчика, вновь продолжать сдачу; лучше всего не смотрѣть картъ, пока имъ не будутъ всѣ розданы.

Въ то время, когда карты кѣмъ-либо сданы не въ очередь, и партнеры не замѣтили этого—допустили до полной раздачи картъ, сдача считается законной и игра должна быть разыграна. Если же эта ошибка кѣмъ-либо будетъ замѣчена до раздачи картъ полностью, то карты смѣниваются и сдаются тѣмъ игрокомъ, за которымъ принадлежитъ право сдачи.

Каждый изъ играющихъ послѣ раздачи картъ обязанъ проверить, всѣ ли 13 картъ имъ получены. Если окажется, что у него картъ болѣе или менѣе чѣмъ слѣдуетъ, то карты вновь пересдаются тѣмъ же сдатчикомъ; но эта пересдача допускается лишь въ то время, когда еще не послѣдовало выходъ, т.-е. до переговоровъ, во время переговоровъ и послѣ переговоровъ, но разъ выходъ сдѣланъ, игра признается законною, и разыгрываютъ до конца, причемъ поступаютъ такъ: если у кого-либо окажется 12 картъ, то онъ обязанъ снять ее на 12-ю взятку, а если будетъ 14 картъ, то эта остается до конца игры, и уже послѣ игры ее сбрасываютъ. Но если лишняя карта, т.-е. 14-я, окажется у самого сдатчика, и онъ до выхода картъ, т.-е. до начала объявленія кѣмъ-либо игры, даже и самимъ сдатчикомъ не замѣтитъ, что у него имѣется 14 картъ, то противная сторона лишаетъ за сдатчикомъ штрафъ 2,000 фишъ.

Обязательно должна быть пересдача въ данныхъ случаяхъ.

1. Если сдача начата не по порядку, т.-е. не съ партнера, сидящаго съ лѣвой стороны, а съ какого-либо другого игрока.

2. Если сдающій сдаетъ не своей колодой а колодой своихъ противниковъ, такъ какъ мѣнять колоду можно только по окончаніи партіи. Право этой обмѣны принадлежитъ обѣимъ

сторонамъ. Карты дозволяется мѣнять не только при первой сдачѣ по окончаніи партіи, но даже и при второй сдачѣ, если конечно, при первой онѣ не были уже обмѣнены.

3. Если сдачикъ сдаетъ не въ очередь и во время оставается.

4. Если сдачикъ по забывчивости начинаетъ сдавать не по одной картѣ, какъ это требуется при игрѣ въ винтъ, а по двѣ.

5. Если окажется при сдачѣ, что карты при тасовкѣ будутъ находиться лицевой стороной, вверхъ лежащей, или при сдачѣ случайно перевернется вверхъ лицевой стороной.

6. Если сдающий не далъ снять правому сосѣду и это будетъ кѣмъ-либо замѣчено.

7. Если окажется недостатокъ въ колодѣ картъ, которые могутъ случайно или упасть на полъ, или попасть въ другую колоду, и, наконецъ,

8. Если карты сданы неправильно, т.-е. будутъ у однихъ болѣе, а у другихъ менѣе, и когда послѣ сдачи картъ они еще никѣмъ не смотрѣны, о чемъ мы уже говорили.

Ни одинъ игрокъ не можетъ снимать или сдавать за своего партнера, если на это не послѣдуетъ полнаго соглашенія противниковъ.

Послѣ окончанія партіи или робера,—безразлично,—колода окажется неполной, или какимъ-либо образомъ смѣшанной, т.-е. будутъ имѣться въ колодѣ какія бы то ни было двѣ одинаковыя карты, то записи не уничтожаются, а остаются въ полной силѣ, какъ будто игра была съ надлежащей колодой.

Каждый игрокъ можетъ потребовать на свой счетъ новую колоду картъ, но только по окончаніи робера. Это послѣднее правило, понятно, относится исключительно до клубскихъ игроковъ.

Правила переговоровъ и назначеніе игры.

Начинаетъ объявлять тотъ, кто сдавалъ, за нимъ слѣдуетъ противникъ его, сидящій по лѣвую сторону, далѣе—визави сдачика, т.-е. его партнеръ, и, наконецъ, четвертый игрокъ, т.-е. противникъ сдачика, сидящій по правую его сторону. Подоб-

ная очередь обязательно должна соблюдаться въ строгомъ порядкѣ. Послѣ объявленія четвертымъ игрокомъ, продолжаютъ въ томъ же порядкѣ переговоры, начиная опять съ сдачика, и т. д.

Игрокъ, сдѣлавшій назначеніе не въ очередь, лишается права на послѣдующіе переговоры, а его партнеръ не имѣетъ права дѣлать назначеніе въ первую очередь, и обязанъ первый кругъ пропустить молчаніемъ, а со второго круга права переговоровъ его возобновляются.

Въ каждую очередь дозволяется дѣлать только лишь одно назначеніе, но если кто сдѣлаетъ два подъ-рядъ, не выслушавъ своего сосѣда, то онъ подчиняется тѣмъ же условіямъ, которые высказаны ниже въ предыдущемъ параграфѣ, такъ какъ онъ сдѣлалъ это показаніе не въ очередь.

Прежде чѣмъ назначить, т.-е. объявить что-либо, надо со вниманіемъ хорошо разсмотрѣть свои карты и все хорошо обдумать, такъ какъ никакія извиненія и поправки при неправильномъ назначеніи, т.-е. объявленіи, ни въ какомъ случаѣ не допускаются. А равно не допускаютъ лишннихъ разговоровъ, не касающихся игры, а тѣмъ болѣе какіе-либо намеки, мимики и выразительныя жестыкулированія, выясняющія смыслъ игры, т.-е. дополняющее недосказанное, могущее служить вредомъ для противника и для пользы своей.

Общее и главное правило при игрѣ въ винтъ это—молчаніе, т.-е., что кромѣ переговоровъ, въ строгой формѣ выражающихся, не должно быть допускаемо никакихъ лишннихъ фразъ и словъ, которые могутъ быть приняты умышленнымъ намекомъ, неделикатно поясняющимъ игру. Въ то время, когда всѣ карты розданы по рукамъ, кромѣ названія мастей и числа взятокъ, ни о чемъ болѣе не должно говорить, такъ какъ посторонніе разговоры развлекаютъ и мѣшаютъ вслушиваться къ назначеніямъ и запоминать переговоры, и тѣмъ самымъ вызываютъ неудовольствія въ играющихъ, которые изъ вѣжливости хотя иногда и не выкажутъ ничего, но на слѣдующій разъ будутъ избѣгать говорливыхъ болтуновъ.

Выраженія: „пикишки, трефишки, бубнишки, червишки“, или „вы ничего больше не скажете? Вы все пасуете, вы больше не набавите? Слышали, я сказалъ прямо безъ козыря? понимаете, я говорю бубны? помните, что я безъ паса два раза говорилъ бубны? я говорю, наконецъ, третій разъ бубны? Ахъ! я, наконецъ, пасъ? Поняли?...“ и т. д. въ этомъ родѣ.—Все это должно строго преслѣдоваться и ни въ какомъ случаѣ не можетъ быть допускаемо. Также не допускается одобреніе и неодобреніе словомъ, жестомъ или мимикой на сносъ своего партнера, или его ходъ, считать вслухъ вышедшіе козыри или стороннія масти, и при выходѣ какой-либо карты пояснять, что она отыгранная или проходящая; при выходѣ какой-либо карты внушительно ударять ею по столу, чтобы тѣмъ самымъ обратить вниманіе партнера, а равно внушительно ударять при сносѣ. Все это, повторяемъ, не должно допускаться, такъ какъ оно не только не вѣжливо, но даже и не честно.

Всѣ ошибки, которыя могутъ послѣдовать, должны разясняться лишь послѣ того, какъ будетъ розыграна партія, но отнюдь не во время самого розыгрыша, чтобы тѣмъ самымъ во-первыхъ не приостанавливать ходъ игры, не путать ее и не дать возможности выяснить, когда и у кого находятся на рукахъ карты. Всѣ ошибки необходимо разяснить, какъ мы сказали, послѣ окончанія партіи, будутъ ли эти ошибки сдѣланы противной стороной или партнеромъ,—все равно, такъ какъ этимъ способомъ можно на практикѣ усвоить тѣ обширныя правила, безъ которыхъ немислимо хорошо играть въ винтъ; но ошибки эти должны разбирать не горячась, разумно и спокойно.

Игра въ винтъ главнымъ образомъ основана на взяткахъ. Чѣмъ будетъ взято больше взятокъ, тѣмъ игра считается выше и записи по расчету этихъ взятокъ будутъ больше. Для этого самого, чтобы воспользоваться этими взятками, мы должны послѣ извѣстнаго переговора объявить сколько мы желаемъ взять этихъ взятокъ, и разъ объявивъ число взятокъ обязаны это число сдѣлать, въ противномъ случаѣ за всякую недобранную взятку пишутъ за нее штрафъ по расчету.

Самое меньшее число взятокъ это при объявленіи игры простой, т.-е. въ томъ случаѣ, гдѣ объявитель долженъ

взять 7 взятокъ изъ коихъ 6 считаются обыкновенными, а седьмая будетъ леве. Всѣхъ леве семь, а поэтому выходятъ такіе расчеты:

При объявленіи простой игры необходимо взять семь взятокъ.

При объявленіи два необходимо взять два леве, т.-е. 8 взятокъ.

При объявленіи три берется три леве,—9 взятокъ.

При четырехъ игръ,—четыре леве или 10 взятокъ.

При пяти—пять леве или 11 взятокъ.

При объявленіи шести, т.-е. шлема малаго, надо взять шесть леве или все равно 12 взятокъ.

При объявленіи большаго шлема, необходимо взять всѣ тринадцать взятокъ.

Прежде чѣмъ приступимъ къ объясненіямъ правилъ переговоровъ для назначенія игры, мы для большей ясности обязаны познакомиться съ той несложной номенклатурой картъ, которую всякій играющій въ винтъ долженъ обязательно знать.

Карта бланкъ называется та карта, которая имѣется на рукахъ только въ единственномъ числѣ. Двѣ карты называются самъ другъ, три—самъ трепей, четыре—самъ четверть и т. д.

Фосками называются ничего не значущія карты, отъ двойки до девятки включительно.

Ренонсомъ называется та масть картъ, которая не имѣется на рукахъ, такъ напр., если при сдачѣ картъ не было дано ни одной черви или пикъ, или трефи, или, наконецъ, бубень, то говорятъ, что у такого-то игрока былъ ренонсъ въ червяхъ, пикахъ, трефахъ или бубнахъ. Если этотъ ренонсъ не случится при сдачѣ, то легко можетъ образоваться во время самой игры сносомъ ничего не значущихъ фосокъ какой-либо масти, на отхаживаемую партнеромъ или противной стороной масти.

Ренонсомъ называется еще и то, если игрокъ имѣетъ на рукахъ масть, въ которую ходятъ, но снесетъ по ошибкѣ, карту другой масти или убьетъ козыремъ. Эти ренонсы въ винтъ имѣютъ очень большое значеніе, а именно:

Если кто-либо изъ играющихъ сдѣлаетъ этотъ ренонсъ, то противная сторона отбираетъ у сторонъ сдѣлавшій ренонсъ

три взятки, которые противники и приписываютъ къ своимъ взяткамъ.

Если же у сдѣлавшихъ ренонсъ не будетъ трехъ взятокъ, то за всякую недостающую взятку записываютъ штрафъ по расчету игры. Кромѣ этого на нихъ записываетъ противная сторона малый или большой шлемъ, смотря по тому, остаются ли у нихъ взятки послѣ отобранія трехъ штрафныхъ взятокъ.

Тѣ игроки, которые объявили игру и сдѣлаютъ ренонсъ, не имѣютъ права окончить роверъ или партіи (что такое партія и роверъ будетъ сказано ниже въ этомъ же отдѣлѣ) въ эту игру и болѣе 490 пуанъ не имѣютъ права записать къ партіи какая бы сумма не получилась болѣе 490, но имѣетъ право эту цифру вычесть изъ полученной общей суммы и полученный остатокъ приписать къ онерамъ.

Ренонсъ исправить можно лишь тогда, когда взятка хотя закрыта и положена на столъ, но не сдѣланъ еще ходъ. Тогда тотъ, кто сдѣлалъ ошибкой ренонсъ, обязанъ карту свою взять къ себѣ на руки, а вмѣсто нея положить карту согласно требуемой масти; но высшую или низшую, — это будетъ зависеть отъ желанія противныхъ сторонъ.

Всякій партнеръ имѣетъ право спросить своего партнера, сдѣлавшаго ренонсъ, но только лишь въ томъ случаѣ, когда взятка еще не закрыта, не по ошибкѣ ли онъ сбросилъ другую масть? Если партнеръ отвѣтитъ отрицательно, а впослѣдствіи, послѣ окончанія этой игры, окажется, что дѣйствительно былъ сдѣланъ ренонсъ, то штрафъ со всеми послѣдствіями ложится цѣликомъ на сдѣлавшаго ренонсъ. Если же партнеромъ подобнаго вопроса не было сдѣлано, то оба должны отвѣчать въ одинаковой степени.

Когда игра окончена, то противная сторона имѣетъ право пересмотрѣть всѣ взятки, чтобы убѣдиться въ сдѣланномъ ренонсѣ, для чего, обязательно при каждой игрѣ, взятки должны класть по порядку, не смѣшивая ихъ между собою.

Если ренонсъ былъ замѣченъ, но во избѣжаніе доказательствъ, карты будутъ смѣшаны, то ренонсъ считается доказаннымъ. Но, если послѣ того, какъ была снята колода для слѣдующей сдачи, и кто-либо пожелаетъ доказать, что былъ сдѣ-

ланъ ренонсъ, то это заявленіе не имѣетъ никакой силы, а потому и остается безъ разслѣдованія.

Игра считается законною, но ставится штрафъ за ренонсъ лично тѣмъ, кто уронить карту подъ столъ, не подыметъ ее своевременно, при розыгрышѣ перекроетъ масть козыремъ или сдѣлаетъ на нее сносъ другой масти.

Партія считается оконченной, когда по расчету взятыхъ взятокъ образуется цифра 500. Кто первый достигнетъ этой цифры, за тѣмъ и остается партія. Изъ двухъ взятыхъ такихъ партій образуется роверъ, а, слѣдовательно, кто изъ сторонъ возьметъ эти двѣ партіи, за тѣмъ и остается роверъ.

Онерами называются первыя старшія козырные масти: тузъ, король, дама, валетъ и десятка. При безкозырныхъ играхъ тузы считаются за онеры. За онеры, обыкновенно, записываетъ та сторона, у которой будетъ больше онеровъ.

Коронкой называются карты, идущія по порядку, начиная съ туза, короля, дамы, валета и т. д. Обыкновенной коронкой называется тогда, когда оканчивается дамой. Чѣмъ длиннѣе образуется коронка, такъ напр., оканчивающаяся восьмеркой, семеркой, шестеркой и т. д., тѣмъ запись за эти коронки будетъ значительнѣе. Коронки могутъ быть простыя и козырные. Козырные считаются вдвое дороже простыхъ. Въ то время, когда игра объявлена безъ козырей, то всѣ коронки считаются, какъ козырные, т.-е. вдвойнѣ противъ простыхъ. Если же будутъ три туза на одной рукѣ, то запись дѣлается какъ за простую коронку отъ дамы, четыре туза, какъ отъ валета. Въ безкозырныхъ счетъ этимъ коронкамъ ведется какъ при козыряхъ т.-е. вдвойнѣ.

Садятся играть въ винтъ обязательно съ тѣмъ, чтобы сдѣлать не менѣе трехъ роверовъ. Если же кто либо изъ играющихъ по какой-либо причинѣ не пожелаетъ выполнить этого условія и, ранѣе трехъ роверовъ, оставить игру, то онъ обязанъ одинъ заплатить за карты.

Теперь, ознакомившись со всѣмъ необходимымъ, что касается до игры въ винтъ, мы приступимъ къ описанію веденія переговоровъ и правилъ объясненія для назначенія игры.

Сдатчикъ, желающій назначить какую бы то ни было игру, по строгимъ правиламъ, долженъ имѣть на всѣхъ мастяхъ по одной заручкѣ, т.-е., что онъ можетъ взять вѣрныхъ четыре взятки, и назначивъ какую-либо масть, которой не менѣе четырехъ козырями, можетъ рассчитывать укрыться небольшимъ козыремъ, что составитъ пять взятковъ, но, такъ какъ онъ играетъ не одинъ, а съ помощью своего партнера, то всегда можно предполагать и надѣяться, что его партнеръ можетъ минимумъ сдѣлать еще двѣ взятки, а, слѣдовательно, получится всего семь взятковъ, которыя необходимы для объявленія игры простой.

Подобное разумное расчисленіе многими изъ игроковъ не признается за основное правило, а потому они придерживаются того, что начинаютъ вести переговоры, не имѣя заручекъ на всѣхъ мастяхъ, но имѣютъ число лишь пять взятковъ на какой-либо одной изъ двухъ мастей, при чемъ въ объявленныхъ козыряхъ имѣютъ не менѣе двухъ онеровъ. Сіе послѣднее правило по большей части практикуется всѣми винтерами. Противъ этого мы говорить ничего не можемъ, такъ какъ не находимъ, чтобы правило это было непримѣнимо, но скажемъ только, что выше поясненное нами правило имѣетъ болѣе гарантіи на вѣрность шансовъ, не проиграть объявленной нами игры. Но, какъ въ первомъ, такъ равно и во второмъ способѣ объявленія, не обходимо, чтобы на рукахъ было не менѣе четырехъ козырей съ двумя онерами.

Когда, напр., сдатчикъ объявилъ, предположимъ, масть пики, то слѣва сидящій его сосѣдь обязанъ (если, конечно, желаетъ) сказать свою какую угодно масть, допустимъ, что онъ сказалъ бубны; за этимъ партнеръ сдатчика объявилъ свою масть (если таковая есть) черви; если же таковой масти нѣтъ, т.-е., четырехъ съ двумя онерами, то онъ обязанъ сказать пасъ. Если же у него найдутся четыре пики и на нихъ одинъ онеръ, то это будетъ называться хорошей поддержкой для его партнера, который уже раньше объявилъ пики, въ такомъ случаѣ, прежде, чѣмъ показывать свою масть червонную, онъ обязанъ безъ паса сказать двѣ пики.

Послѣ объявленія двѣ пики, четвертый игрокъ можетъ сказать, что ему угодно, только уже не меньше двухъ, но болѣе, сколько ему будетъ угодно, или можетъ сказать пасъ,

Если на рукахъ игрока имѣется вѣрныхъ шесть взятковъ, то онъ долженъ прямо назначить два, потому несложному расчету, что, разъ имѣя на рукахъ пять взятковъ, онъ можетъ надѣяться на помощь своего партнера на двѣ взятки для образованія простой игры для полученія семи взятковъ, то какое же будетъ основаніе не надѣяться на тѣ же двѣ взятки, когда у васъ у самихъ находится на рукахъ шесть? Слѣдовательно не будетъ боязно назначить два, чтобы получить восемь взятковъ.

На подобномъ расчетѣ ведется и дальнѣйшее назначеніе.

Если же партнеръ вашъ, кромѣ двухъ взятковъ, надѣется, что онъ можетъ получить болѣе, то онъ можетъ и увеличить на столько игру, на сколько онъ имѣетъ вѣрныхъ взятки, считая ваши.

При имѣнны на рукахъ семь вѣрныхъ должны объявить сразу три. Если же при этомъ партнеръ вашъ будетъ пасовать, не поддерживая васъ ни въ чемъ, то вамъ слѣдуетъ приостановиться возвышать игру и развѣ только надѣясь на счастливое дѣленіе картъ, можно сказать четыре; но это будетъ рискованно.

Предположимъ, что кто-нибудь объявитъ черви, какъ самую высокую масть, то слѣдующій не можетъ объявить никакой масти простой, за исключеніемъ только ему дается возможность сказать не масть, но безкозырей, (о чемъ мы сейчасъ будемъ говорить) или же какую-либо масть, но непременно не менѣе какъ два.

Безъ козырей не объявляя никакой масти и не говоря пасъ, слѣдуетъ обязательно говорить тогда лишь, когда на рукахъ имѣется три или четыре туза. Все равно, будетъ ли при этомъ какая-либо масть, или не будетъ.

Назначая прямо съ руки игру два или три, обязательно должно имѣть не менѣе пяти козырей съ тузомъ и королемъ п, кромѣ того, еще какой-либо онеръ. Въ данномъ случаѣ могутъ быть исключенія, которыя мы описывать не будемъ, но которыя со временемъ укажетъ сама практика.

Если имѣются на рукахъ одной масти пять съ двумя онерами не менѣе и другой также пять съ двумя онерами, то сначала говорить высокую масть, напр., черви п, когда дойдетъ

очередь опять говорить, то безъ паса говорятъ болѣе пишущую масть, уже объявляя, напр., два пики. Если же имѣется кромѣ двухъ мастей, еще какія-либо два туза, то сначала, какъ мы сказали, объявить черви, въ слѣдующую очередь безъ паса объявить безъ козырей и въ слѣдующую очередь такъ же безъ паса сказать два пики. Этимъ самымъ партнеръ пойметъ, что у васъ имѣется двѣ равныхъ масти и два туза, но какіе тузы, ему до этого дѣла нѣтъ, при дальнѣйшемъ переговоровъ онѣ по заявленію, т.-е., по переговорамъ противныхъ сторонъ могутъ выясниться; довольно и того, что партнеръ будетъ знать, при какихъ мастяхъ вы находитесь, и какія, слѣдовательно, могутъ быть козыри, или поддержки со стороны партнера. Назначаются при равныхъ мастяхъ козыри тѣ, у которыхъ имѣется болѣе оверовъ, такъ какъ оверы всегда имѣютъ большое значеніе при записяхъ.

Если бы одинаковыхъ двухъ равныхъ мастей не было, а была бы одна, которую вы назначили, и при ней есть какіе бы не было два туза, то показавъ свою масть и, дождавшись очереди, вы должны показать тузовъ, объявивъ, безъ козырей, безъ паса.

При равныхъ мастяхъ всегда имѣется расчетъ играть въ тѣхъ мастяхъ, т.-е., объявлять тѣ масти козырями, которыя болѣе не равны, такъ, напр., имѣя короля, валета, десятку, девятку самъ пять, всегда слѣдуетъ предпочесть козырями, передъ той мастью, въ которой имѣется король, дама и валетъ самъ пять.

Когда вы имѣете двухъ тузовъ, а масти не объявляли и не пасовали, то говорить безъ козырей не слѣдуетъ, а можно выждать время, чтобы обошелъ переговоры два или три раза и потомъ, выждавъ и выслушавъ переговоры сторонъ, если найдете нужнымъ для поддержки своего партнера, можете сказать безъ козырей.

Два безъ козырей прямо съ рукъ безъ паса говорится лишь только тогда, когда имѣется на рукахъ четыре туза и при сильной масти или при хорошихъ картахъ.

Если партнеръ вашъ сразу сказалъ безъ козырей, т.-е., показалъ трехъ тузовъ, а у васъ имѣется четвертый тузъ, то

лучше его показать, объявляя два безъ козырей, тогда, когда выяснится, что у васъ есть надлежащая, вѣрная игра, въ противномъ случаѣ, сразу объявивъ два безъ козырей, вы будете принуждены играть три, и тѣмъ самымъ можетъ быть то, что трехъ игръ у васъ не состоится и можно быть безъ взятки.

Въ то время, когда партнеръ вашъ сказалъ безъ козырей не слѣдуетъ показывать безъ паса какого-либо имѣющагося у васъ короля бланкъ или четвертого туза. Имѣя же короля самъ другъ или нѣсколько таковыхъ же королей, слѣдуетъ послѣ одного паса, показать ихъ и, затѣмъ, если есть четвертый тузъ сказать два безъ козырей.

Но, на безъ козырей вашего партнера, обязательно слѣдуетъ безъ паса показать свою длинную масть не менѣе пяти съ двумя оверами, какъ масть на которой вы желаете играть. Послѣ нее надо показать послѣ одного паса королей, начиная съ младшей масти; если же при короляхъ, которыхъ вы показали, имѣются дамы, то показать и ихъ. Иногда же при сильной игрѣ, надо показать въ такомъ же порядкѣ и валетовъ.

При назначеніи обязательно слѣдуетъ запасовывать тѣ масти, на которыхъ вы желаете играть, дабы не ввести въ заблужденіе вашего партнера относительно вашихъ картъ. Такъ напр., показывая своихъ трефъ, которыхъ у васъ тузъ, король самъ пять, вы должны говорить:

— Трефы!

Будемъ думать, что партнеръ вашъ имѣетъ хорошія поддержки, въ вашей объявленной масти и даже въ другихъ мастяхъ. Онъ, чтобы исполнѣ понять, что вы показываете свою настоящую масть, но не взятку въ приходящей масти, говорить:

— Пасъ!

Вы тоже должны пасовать. Партнеръ вашъ тоже пасуетъ еще разъ, чтобы дать вамъ случай сказать еще что-либо, т.-е., чтобы вы указали на имѣющіяся у васъ проходящія масти. Вы же, имѣя короля, даму и десятку бубенъ, говорите:

— Бубны!

— Партнеръ: „пасъ“!

Послѣ этого вы не говорите паса, показываете имѣющагося у васъ короля и даму червей, говоря:

— Черви!

Партнеръ опять: „пасъ“!

Послѣ этого вы, имѣя у себя туза червей, не показывая его отдѣльно, говорите:

— Безъ козырей!—и послѣ этого:—„пасъ“!..

Если послѣ этого партнеръ вашъ спасуетъ, то вы обязательно должны сказать:

— Два трефъ! и „пасъ“.

При подобномъ переговорѣ, вашъ партнеръ ясно пойметъ, что ваша масть трефы, и что остальными переговорами вы показали только проходящія вѣрныя взятки. Понявъ это, партнеръ начнетъ показывать свои вѣрныя взятки, такъ же по очереди, и вы постоянно пасуя, даете ему возможность высказаться до конца. Такимъ образомъ игра подымается все выше и выше и можетъ дойти до шлема. Торопливость въ назначеніи весьма часто вредитъ настолько, что часто и самыя вѣрныя игры могутъ быть проиграны.

Если масти, имѣющіяся на рукахъ не длинны, но хорошия, то онѣ при объявленіи каждый разъ запасовываются, т.-е., отдѣляются пасомъ. Но масти эти тогда объявляются, когда на нихъ есть или тузы, или короли съ дамами, другими словами, если на нихъ можно надѣяться взять вѣрную взятку, въ противномъ случаѣ масти эти показываются. Предположимъ, что у васъ тузъ, дама, валетъ пикъ, король, дама, девятка, семерка трефъ;—сказать „пасъ“; потомъ бубны,—„пасъ“; безкозырей,—„пасъ“. Этимъ самымъ вы покажете, что у васъ всѣ три масти но короткія, и если въ нихъ найдется поддержка у партнера, то можетъ составиться игра. Дѣйствительно, у партнера вашего, въ пикахъ нашлась поддержка и онъ говоритъ „два пика“, выслушавъ показанныя ваши короткія масти. При подобнаго рода назначеніи, которое выяснилъ объявитель игры, партнеръ, не имѣющій надлежащей поддержки, не вправѣ увеличить игру, но абсолютно каждый разъ пасовать и въ данномъ случаѣ, при разнохарактерной, пестрой масти, лучше объявить простыя безъ козырей, чѣмъ переходить на какую-либо другую масть и играть два-

Никогда не слѣдуетъ назначать игру безъ тузовъ и онеровъ, такъ какъ даже при полномъ выигрышѣ, противная сторона запишетъ за тузовъ и онеровъ болѣе, чѣмъ вы запишете за выигрышъ.

Если вы объявите три туза прямо съ рукъ, т.-е. скажете безъ козырей, то вы, имѣя масть и при ней пять картъ этой масти съ тремя онерами, обязательно должны безъ паса показать масть; такъ равно при этихъ же условіяхъ долженъ сдѣлать и вашъ партнеръ, въ противномъ случаѣ, если противники ваши не возвысятъ игру, т.-е., не покажутъ своей масти, вы должны играть въ безкозыряхъ.

Если вы имѣете трехъ тузовъ и ни одной фигуры, послѣ „паса“ своего партнера, не должны объявлять „безъ козырей“. особенно тогда, когда кто-либо изъ противниковъ показалъ свою масть.

Бываетъ и такъ, что партнеръ вашъ, назначаетъ съ рукъ „два“ и потомъ пасуетъ. При этомъ, если у васъ не будетъ вѣрныхъ двухъ взятковъ, повышать на „три“ не слѣдуетъ, такъ какъ партнеръ, объявляя, рассчитывалъ только на ваши двѣ взятки. Но, если у васъ есть три взятки, въ особенности, если вы имѣете еще масть самъ другъ въ объявленной вашимъ партнеромъ масти, то вы обязательно должны поднять игру на „три“.

Поднять на „три“ можно и не имѣя вовсе той масти, которую показалъ, т.-е., объявилъ вашъ партнеръ, но для этого надо имѣть два туза и при нихъ одинаковой масти два короля, объявивъ безъ козырей. Но королей вслѣдъ за „безъ козырей“ не показывать, если у васъ не имѣется по крайней мѣрѣ двухъ козырей.

При назначеніи партнеромъ вашимъ прямо съ руки „три“ никогда не слѣдуетъ подымать на четыре не имѣя вѣрныхъ двухъ взятковъ, даже и въ то время, если бы у васъ были тузы или короли козырей.

Если имѣется двѣ сильныхъ масти и на нихъ рассчитываютъ взять десять взятковъ, то объявляютъ игру въ сильной масти, назначая только „три“. Потомъ можно показать менѣе сильную и, наконецъ, слѣдуетъ объявить „четыре“ въ сильной масти. Но, если бы партнеръ поддержалъ васъ въ менѣе сильной масти, то слѣдуетъ остановиться на его назначеніи и не

перебивать его своею сильной мастью. Вообще всегда лучше играть въ масти которую поддерживалъ партнеръ, чѣмъ въ той, которой не поддерживалъ вашъ партнеръ.

Вообще никогда не слѣдуетъ перебивать игру, объявленную партнеромъ; исключеніе въ данномъ случаѣ можетъ быть лишь въ томъ случаѣ, если имѣется у васъ большая коронка, запись которой будетъ значительна.

Въ то время, когда партнеръ вашъ объявитъ масть, и послѣ этого покажетъ вамъ безъ козырей, т.-е., два туза, то короли показываются послѣ перенасовки, а если, кромѣ ихъ, имѣется еще какой-либо тузъ, то слѣдуетъ показать и его какъ короля, но не говорить безъ козырей.

Можно назначать игру на одну взятку болѣе, чѣмъ имѣется на рукахъ, но это дѣлается въ исключительныхъ случаяхъ, а именно: когда игра эта имѣетъ возможность окончить партію или роберъ. Въ этомъ случаѣ остаться безъ одной взятки не составляетъ никакого расчета, такъ какъ вы записываете, за окончаніе партіи или робера, да кромѣ того, записываете еще за онеры, что составить болѣе проиграннаго вами, оставаясь безъ одной взятки.

Если вы видите, что противники ваши черезъ-чуръ высоко подняли игру, т.-е., подвинтили сильно, и при томъ не имѣютъ возможности окончить робера, то всегда хорошо сдѣлаете, если дадите имъ право играть, хотя бы и была у васъ игра. Но, если имѣется возможность вамъ кончить роберъ, то никогда не слѣдуетъ гнаться за штрафомъ противниковъ, въ особенности, если у васъ имѣется много онеровъ или коронокъ.

Строго слѣдуетъ наблюдать за назначеніемъ вашего партнера, дѣлаетъ ли онъ объявленія самостоятельно, показывая свою игру, или только подвинчиваетъ противника, говоря прежде этого нѣсколько разъ „пасъ“. Это весьма важно.

Если желаютъ возвысить игру, объявленную партнеромъ, то, дабы выяснитъ ее вполне, непременно слѣдуетъ всегда показывать свои приходящія, но вѣрныя взятки, и, кромѣ того, и свои самостоятельныя три масти, если таковыя окажутся.

Для того, чтобы поддержать своего партнера и возвысить игру на „два“, необходимо имѣть, кромѣ двухъ взятокъ на приходящихъ мастяхъ, — одну вѣрную взятку на масти, кото-

рую объявилъ партнеръ. Для возвышенія игры на „три“ необходимо имѣть двѣ взятки, какъ на приходящей масти, такъ равно и на козыряхъ.

Приходящей мастью считается та масть, которая можетъ взять одну или двѣ взятки, но не сомнительныхъ, а вѣрныхъ.

Если кто-либо изъ игроковъ объявитъ при переговорахъ ошибочно ниже той масти, которая была уже объявлена, какъ на примѣръ, послѣ двухъ червей, скажутъ двѣ трефы и два бубны, то это признается, что онъ объявилъ три трефы или три бубны, и отступленіе назадъ и всякое извиненіе не допускается, такъ какъ при игрѣ въ винтъ никакихъ ни извиненій, ни отступленій не должно допускаться.

Если игроки, не въ очередь объявляютъ масть; то они лишаются права хода съ этой масти, если игра осталась не за ними. А равно, игрокъ не имѣетъ права ходить съ этой масти, съ которой его партнеръ какимъ-либо ошибочнымъ ходомъ сдѣлалъ не въ очередь выходъ съ этой масти, такъ какъ этимъ самымъ открывается игра, что невыгодно для противныхъ сторонъ.

Послѣ объявленія безъ козырей, въ строгомъ порядкѣ по мастямъ должно показывать королей, послѣ ихъ дамъ и, наконецъ, валетовъ. Но короли бланковые не показываются такъ равно бланковая дама также не показывается, если не будетъ извѣстно, что у партнера при масти дама или король, которые у васъ бланковые, т.-е., если, напр., у васъ находится король трефъ бланкъ, а партнеръ вашъ заявляетъ масть трефы, то вы обязательно должны будете показать вашего бланковаго короля и, если у васъ, напр., находится червовая дама бланкъ, а партнеръ вашъ при тузѣ червей, показалъ короля, то вы непременно должны тотчасъ показать свою даму бланкъ. Валеты же должны показываться въ томъ только случаѣ, если партнеръ вашъ показываетъ вамъ свою коронку, той масти, которой имѣется у васъ валетъ, для чего партнеръ вашъ безъ паса говоритъ эту масть три раза подъ рядъ.

Когда такимъ образомъ всѣ переговоры окончены, а слѣдовательно, выяснилось вполне назначеніе игры, то приступаютъ къ ея разыгрыванію, къ описанію котораго мы и приходимъ.

Правила при разыгрываніи винта.

При окончательно установившемся объявленіи игры приступают къ ея разыгрыванію.

Прежде всего при розыгрываніи требуется отъ всѣхъ играющихъ полное вниманіе и сосредоточеніе, такъ какъ всякій долженъ хорошо помнить и строго слѣдить за тѣмъ, кто и какія масти объявлялъ, кто и когда говорилъ „безъ козырей“, „безъ паса“ или послѣ паса и кто и что объявлялъ на „безъ козырей“. Поддерживалъ ли играющій своего партнера, сколько разъ и показывалъ ли свою масть и настаиваетъ ли на нее, какъ на масть самостоятельную; съ какой масти и съ какихъ картъ ходилъ играющій; какія масти кто не даетъ и какія масти могли отыграться; кто изъ игроковъ и какую масть бьетъ козыремъ. Все это на практикѣ выполнить очень трудно, какъ кажется при описаніи. Достаточно небольшого вниманія и наблюдательности, чтобы все это скоро и легко усвоить. Всѣ эти замѣчанія, т.-е., условія, необходимы для правильнаго веденія розыгрыша, безъ чего не минуемо будутъ являться ошибки, и за ними вѣчные споры и неудовольствія, вслѣдствіе чего, какъ мы выше сказали и требуется полное сосредоточеніе, устраняя побочныя развлеченія и лишнія разглагольствованія, которыми такъ богаты бываютъ словоохотливые болтуны.

Право хода при розыгрышѣ объявленной игры, принадлежитъ тому, кто сидитъ съ лѣвой стороны объявившаго игру, при чемъ никогда не слѣдуетъ ходить съ той масти, которую говорилъ противникъ, сидящій направо, такъ какъ всегда можно отыграть ту масть, которую онъ объявлялъ, а вмѣстѣ съ тѣмъ можно думать, что вѣрныя взятки своего партнера, могутъ быть убиты послѣднимъ контръ-партнеромъ. Лучше ходить въ ту масть, которую назначилъ контръ-партнеръ, сидящій съ лѣвой стороны. Въ особенности это выгодно тогда, когда другой контръ-партнеръ не поддерживаетъ своего товарища, слѣдовательно, масть его не сильна.

Если же правый контръ-партнеръ съ руки назначилъ „безъ козырей“, то никогда не слѣдуетъ выходить съ той масти, которую назначилъ лѣвый контръ-партнеръ, такъ какъ этимъ самымъ очень легко подвести вѣрныя взятки своего партнера подъ убой и тѣмъ самымъ отыграть у противника его масть. Въ данномъ случаѣ, что можно лучше сдѣлать,—это выйти съ маленькой той масти, которая будетъ самая длинная. Но, если бы нашлся король съ дамой какой-либо масти, то выйти съ короля, чтобы отыграть даму.

Всегда надо со вниманіемъ слѣдить на сносы своего партнера, особенно на первые сносы, такъ какъ первые сносы, показываютъ самую слабую масть противника, а потому заручившись, въ несенную вашимъ товарищамъ масть, никогда не слѣдуетъ ходить, исключая, конечно, того, если у васъ въ тѣхъ мастяхъ находятся самыя сильныя взятки, вродѣ туза, короля и т. п., такъ какъ отходить эти взятки вы даже обязаны, во-первыхъ, потому, что въ то время, когда вы будете брать эти взятки, вашъ сотоварищъ успѣетъ снести тѣ карты, которыя для него не будутъ нужны, а во-вторыхъ, партнеръ сохранить козырей и будетъ бить ими ту же масть, которая отыгралась у противниковъ.

Если вамъ приходится дѣлать выходъ, то вы обязаны ходить съ той масти, которую говорилъ партнеръ, и при томъ съ самой старшей карты. Въ данномъ случаѣ можетъ быть исключеніе тогда лишь, когда вы видите, что ваша противная сторона съ двухъ или съ трехъ взяткокъ можетъ окончить партію или роверъ, между тѣмъ, какъ вы этими взятками можете сами окончить ту же партію или тотъ же роверъ, тогда дозволяется ходить съ тѣхъ картъ, на которыя вы рассчитываете взять вѣрныя взятки. Отходявъ ихъ и закончивъ такимъ образомъ партію или роверъ, вы должны ходить со старшей карты въ масть вашего товарища.

Имѣя въ рукахъ туза, короля и даму, вы должны ходить съ туза, короля и потомъ съ дамы. Но, если у васъ будетъ король безъ туза, но съ дамой, то должны сначала пройти съ короля; если его убьютъ, то ходите съ маленькой, такъ какъ тузъ долженъ находиться у вашего сотоварища. Но, если король и дама его будутъ козырныя, то ихъ обязательно слѣдуетъ от-

ходить; а если при нихъ будетъ еще и маленькій козырь, то пройти и въ него.

Если вы имѣете туза и короля той масти, которая не объявлена, то слѣдуетъ пройти сначала съ туза и короля; а если при тузѣ и королѣ имѣются еще и маленькія, то надо ходить съ короля, съ туза же ходить не слѣдуетъ, а пройти съ какой-либо другой масти, чтобы партнеръ вашъ, когда заручится, могъ пройти съ дамы, если таковая у него окажется. Если же дамы не будетъ, то онъ обязательно долженъ пройти съ маленькой, и тѣмъ самымъ можетъ подвести даму противниковъ.

Когда имѣете короля, даму, валета и болѣе, то опять-таки дамы не будетъ, то онъ обязательно долженъ пройти съ масти выйдетъ вашъ партнеръ, то надо бить не королемъ, а валетомъ.

Когда имѣете на рукахъ даму, валета, десятку и болѣе, то слѣдуетъ ходить съ дамы, и бить младшими, то-есть, десяткой.

Имѣя въ рукахъ валета, десятку, девятку и т. д. непременно слѣдуетъ ходить со старшей, т.-е. съ валета.

Если на рукахъ имѣется тузъ, дама самъ шесть и даже болѣе, то непременно слѣдуетъ сначала пройти съ туза, а потомъ съ маленькой.

Когда будетъ король и валетъ съ маленькими, то хорошо ходить съ маленькой; тоже хорошо ходить съ маленькой и тогда, когда имѣется тузъ съ маленькими не болѣе трехъ. Но, если играютъ большую игру, какъ на примѣръ, „три“ и болѣе, то въ данномъ случаѣ лучше сдѣлаютъ, если отходить сначала съ туза, а затѣмъ пройдутъ ужъ съ маленькой.

Если у партнера нѣтъ никакой игры, или поддержки, то самое лучшее ходить съ дамы самъ другъ, если таковая находится, или съ валета третьей. Отъ короля же самъ другъ или отъ дамы третьей ходить не слѣдуетъ. Также не слѣдуетъ ходить отъ туза съ дамой третьей.

По большей части, имѣя туза самъ другъ, хорошо ходить съ туза, а потомъ съ маленькой, такъ какъ въ данномъ случаѣ можетъ у партнера найтись король, которымъ онъ заручится и въ третій разъ отвѣтитъ съ той же масти, которую вы прикроете козыремъ.

То же самое можетъ послѣдовать, если вы имѣете короля самъ другъ, а вашъ партнеръ объявилъ „безъ козырей“. Вы проходите съ короля, и если онъ не будетъ покрытъ, то пройдете съ маленькой, при чемъ партнеръ вашъ убьетъ тузомъ и отвѣтитъ вамъ въ маленькую, которую вы укроете козыремъ.

Если козыри у васъ имѣются длинныя, то въ данномъ случаѣ не выгодно будетъ ходить со своей длинной масти или сильной масти.

При выходѣ съ какой бы то ни было масти партнеръ обязанъ класть самую старшую на вами выйденную масть, и если заручится, то долженъ отвѣчать съ самой старшей, безъ всякаго размышленія.

Если вы имѣете какую-либо фигуру самъ другъ, на примѣръ, хоть короля, то всегда должны класть короля; если же король у васъ самъ третій и болѣе, то имѣете право положить маленькую.

Когда противникъ ходитъ съ фигуры, то всегда слѣдуетъ класть старшую фигуру, могущую убить пойденную. Если же пойдетъ съ фигуры вашъ товарищъ, то перекрывать эту фигуру не слѣдуетъ. Исключеніе въ данномъ случаѣ является въ объявленномъ шлемѣ, такъ какъ рѣзать въ шлемъ страшно рискованно.

Ту масть, которую объявилъ партнеръ, перекрывать козырями никогда не слѣдуетъ.

При розыгрышахъ должно обязательно давать ту масть, съ которой ходятъ, но, если ее нѣтъ, то можно поступать произвольно,—или бить козыремъ или сносить ту масть, которая не нужна.

Когда отхаживаютъ коронку, т.-е., туза, короля и даму и замѣтили при этомъ, что кто-либо изъ игроковъ противной стороны бросаетъ, напр., валета или десятку, то коронку слѣдуетъ подождать отхаживать, а лучше идти съ другой масти, такъ какъ навѣрняка, будутъ бить вапу вѣрную взятку.

Какъ мы выше говорили, что если партнеръ пошелъ съ какой-либо масти, то его товарищъ обязательно долженъ класть самую старшую той же масти и, заручившись, отвѣчать со старшей, не мудрствуя лукаво; но при небольшой игрѣ, напр., „два

и даже „три“, можно прорѣзать отъ туза дамой, но никакъ не валетомъ, потому что партнеръ вашъ не зря, а отъ чего-нибудь да онъ ходитъ.

Если же товарищъ вашъ сдѣлалъ выходъ съ маленькой карты, той масти, которой у васъ нѣтъ, то вы обязательно должны крыть козыремъ, но, если товарищъ пошелъ съ короля и его противникъ не убилъ, то козыря не слѣдуетъ класть, такъ какъ надо думать, что товарищъ вашъ желаетъ вытребовать туза, чтобы отыграть свою масть.

Если игра идетъ „два“, то козырять никогда не слѣдуетъ, такъ какъ, по всей вѣроятности, у играющей стороны козыри не сильны и ихъ мало, а потому лучше стараться ими укрыться.

Когда играютъ безъ козырей, а заручекъ не имѣется, то лучше отходить свои вѣрныя взятки, а то можетъ случиться то, что, передавъ въ руку противника, онъ можетъ взять свои отыгранные взятки, а ваши пропадутъ.

Если противники ваши сдѣлали ходъ съ сильной масти, которую они не объявляли, то по зарученіи обязательно надо козырять, иначе они могутъ перекрыть вашу масть.

Когда партнеръ вашъ успѣлъ раза два перекрыть козыремъ масть противника, то лучше послѣ этого козырять.

При объявленіи товарищемъ „три и болѣе“ послѣ заручки обязательно немедленно козырять, но только въ томъ случаѣ, если нѣтъ ренонса, и надежды укрыться маленькимъ козыремъ; но если имѣется ренонсъ, то лучше не козырять, а ходить въ ренонсъ, чтобы укрыться маленькими козырями.

Если товарищъ вашъ назначить двѣ масти и безъ поддержки играетъ „два или три“, то, имѣя два или три маленькихъ козыря и не имѣя ни одной поворенной масти,—лучше не козырять, а ходить съ какой-либо другой масти, чтобы товарищъ вашъ заручился съ маленькой карты, а потомъ съ одной изъ объявленной масти, чтобы дать вамъ убить козырями.

Имѣя туза, или короля, или даму бланкъ той масти, которая была объявлена вашимъ партнеромъ, всегда слѣдуетъ ходить съ этихъ бланковъ.

При игрѣ „четыре, пять“, а въ особенности при маломъ или большомъ шлемѣ—рѣзать не допускается. При шлемѣ обязательно надо ходить съ туза или съ короля бланкъ, если та-

ковыя имѣются, и передать ходъ своему партнеру, который долженъ сейчасъ же отходить взятки той масти, въ которой показанъ ренонсъ чтобы тѣмъ самымъ товарищъ могъ бы снести въ это время ненужныя ему карты.—Если же ренонса не имѣется, то слѣдуетъ прямо козырять.

Кто назначаетъ прямо съ рукъ „два“, тотъ постоянно долженъ имѣть не менѣе шести козырей, а если партнеръ его сильно поддерживаетъ, то послѣдній долженъ имѣть не менѣе четырехъ козырей, а потому при выкозыриваніи надо быть осмотрительнымъ, чтобы не выкозырять у своего товарища мелкаго козыря, въ то время, когда противники уже его не имѣютъ. При этомъ козырять обязательно слѣдуетъ съ туза, съ короля и т. д.,—со старшихъ.

При игрѣ „два или три“, объявленной партнеромъ, то если имѣется тузъ и дама этихъ козырей, слѣдуетъ сначала убить или ходить съ туза, а потомъ сдѣлать ходъ съ дамы.

При игрѣ безкозырной обязательно слѣдуетъ ходить съ своей сильной масти. Если имѣется коронка, то можно ходить съ нея, но лишь тогда, когда на нее сбрасываютъ противники масть, но если бы одинъ изъ нихъ не давалъ масти, то совѣтуемъ лучше ходить съ другой масти и пріостановиться отхаживаніемъ коронки, чтобы не вырывать у себя заручку.

Если одинъ изъ противниковъ объявлялъ двѣ масти, а его товарищъ очень сильно поддерживалъ только одну масть, то хорошо сдѣлаете, если сами начнете козырять, чтобы тѣмъ самымъ не дать возможности противнику перебить козырями вашу масть.

Если вы имѣете туза, а лѣвый сосѣдь показывалъ короля, той же масти, то хорошо будетъ, если вы пойдете подъ этого короля съ маленькой, такъ какъ можетъ случиться, что лѣвый сосѣдь по первому ходу не положитъ короля, а потому весьма легко можетъ взять дама вашего партнера, понятно, если она у него находится.

Если послѣ назначенія игры два круга уже обошлю и всѣ пасовали, то каждый имѣетъ право спросить: „можно ли ходить?“ Но тотъ, кто сдѣлалъ этотъ вопросъ, лишаетъ себя права на дальнѣйшіе переговоры. Такъ же въ свою очередь не имѣетъ права увеличивать игру или перемѣнять масть

игры тотъ, кто ее объявилъ, если онъ однажды просилъ противника, чтобы онъ сдѣлалъ выходъ.

Иногда полезно бываетъ рѣзать или прорѣзать, какъ это обыкновенно принято выражаться въ игрѣ, т.е.е. положить на масть небольшую карту, которая могла бы сдѣлать взятку, но маленькую, сомнительную. Подобнаго рода рѣзка можетъ быть допущена лишь при игрѣ „два“, и не какъ не болѣе „три“. При высшихъ играхъ рѣзать строго запрещается.

Кто имѣетъ, напр., туза и даму самъ третей, и если ходить съ валета, то можно положить маленькую, если выходъ съ этого валета былъ сдѣланъ партнеромъ.

Когда партнеръ идетъ съ маленькой, то можно положить на эту карту даму, имѣя туза и даму самъ третей.

Имѣя туза валета десятку, обязательно слѣдуетъ рѣзать валетомъ, такъ какъ противникъ можетъ перебить его дамой или королемъ. Но если противникъ съ правой стороны сидящій, заручится и отвѣтитъ съ маленькой въ ту же масть, то вторично надо рѣзать десяткой, такъ какъ немислимо предполагать у лѣваго противника короля и даму. Дѣло будетъ совершенно другого рода, если противникъ съ лѣвой стороны показывалъ эту масть, какъ масть проходящую, или какъ самостоятельную масть. Въ этомъ случаѣ можно прорѣзать только одинъ разъ.

Если вы будете имѣть на рукахъ туза, даму и десятку той масти, которая была объявлена правымъ сосѣдомъ и не подержана его партнеромъ, обязательно надо рѣзать десяткой, будетъ ли сдѣланъ ходъ съ этой масти противной стороны или вашими товарищемъ.

При томъ случаѣ, если вы поддерживали своего партнера въ объявленныхъ имъ козыряхъ, и если вашъ партнеръ козыряетъ, то вы обязаны класть старшаго козыря, и рѣзать не имѣете право.

Имѣя по третьей рукѣ туза, короля, валета козырей, и если игра вѣдется безъ поддержки, то надо рѣзать валетомъ. Имѣя короля, валета и десятку, то слѣдуетъ рѣзать валетомъ. Имѣя туза, даму, десятку—рѣзать десяткой. А имѣя на рукахъ туза, короля и валета самъ шесть, валетомъ рѣзать нельзя.

Если кто-либо при разыгрываніи сноситъ какую-либо другую масть, но не ту, которую требуютъ, то этимъ самымъ онъ даетъ знать, что эта масть у него ничтожная и что онъ торопится сдѣлать въ ней ренонсъ, и потому, если это дѣлаетъ вашъ партнеръ, то вы въ эту масть не должны ходить съ маленькой.

Тотъ изъ игроковъ, который не замѣтилъ, какую масть снесъ его партнеръ, имѣетъ право спросить его объ этомъ, но тогда лишь, когда взятка не закрыта, въ противномъ случаѣ, взятку эту смотрѣть можно, но спрашивать, кѣмъ и какая карта снесена—не дозволяется.

Всякій сноситъ карту той масти, съ которой не желательно чтобы партнеръ его ходилъ, такъ какъ эта масть—его самая слабая. Затѣмъ по второму сносу сносится вторая слабая масть; слѣдовательно, это будетъ понятно партнеру, что у его товарища осталась болѣе сильная масть, съ которой и слѣдуетъ ходить, когда заручитесь.

Само собой разумѣется, если имѣется двѣ болѣе или менѣе сильныя масти, то сбрасывается лишь одна только третья масть, какъ ненужная. Если же не имѣется никакой масти, на которую можно рассчитывать взять взятки, то при козыряхъ сносить всѣ три, а безъ козырей всѣ четыре масти по порядку. При этомъ сносъ партнеръ долженъ ходить въ ту масть, которую сбрасываетъ игрокъ, сидящій направо.

Этими правилами и оканчивается розыгрышъ классическаго винта; но правила эти относятся также по большей части и къ прочимъ винтамъ, которые далѣе мы опишемъ въ подробности. Но если бы какія встрѣтились исключенія изъ тѣхъ правилъ, которые описаны въ классическомъ винтѣ, то мы каждый разъ будемъ о нихъ упоминать отдѣльно.

Нѣкоторыя особенныя, обязательныя правила, для всѣхъ родовъ винта.

Послѣ каждаго робеа игроки мѣняются между собою и вновь выбираютъ мѣста по картамъ.

Во время разыгрыванія требуется строгое соблюденіе сноса картъ по порядку,

сидящихъ игроковъ, и карта, разъ положенная не въ очередь по ошибкѣ, взята обратно ни въ какомъ случаѣ не можетъ быть, за исключеніемъ только ренонса.

Пока очередь не дойдетъ до игрока, которому слѣдуетъ сносить карту, онъ не только не имѣетъ права заранѣе приготовить и вытаскивать карту для сноса, но не долженъ даже и догрозиваться до картъ, а держать ихъ въ томъ же положеніи, въ какомъ онѣ находились.

Всякая карта во время сдачи открытая кѣмъ-либо изъ игроковъ (кромѣ сдагчика), или послѣ сдачи, или во время розыгрыша, не можетъ быть взята обратно. Она остается на столѣ и считается открытою, т.-е. настольною. Противники имѣютъ право во время розыгрыша потребовать, чтобы открытая карта была положена по ихъ желанію при первомъ, второмъ или третьемъ ходѣ съ масти, къ которой принадлежитъ открытая карта. Игрокъ, открывшій эту карту, не имѣетъ права по своему желанію положить ее на ту или другую взятку до тѣхъ поръ, пока на рукахъ его имѣются еще карты той же масти.

Если кто-либо сходилъ не въ очередь, то противная сторона имѣетъ право требовать, чтобы пойденой карта была открытой.

Также карта дѣлается открытой и тогда, когда ошибочно кто-либо бросилъ карту не той масти, которую требуютъ, и во избѣжаніе ренонса желаетъ поправиться. Прочіе же игроки, сбросившіе уже на ошибочную карту, свои карты могутъ взять обратно и ихъ карты не считаются открытыми.

Упавшая подъ столъ карта также открытою не считается.

Открывать карты безъ игры, считая ихъ вѣрными для полученія объявленныхъ взятокъ, не слѣдуетъ, такъ какъ противная сторона въ данномъ случаѣ имѣетъ право разыгрывать по своему усмотрѣнію, и если черезъ это послѣдуетъ штрафъ, то онъ цѣликомъ относится лишь на того, кто позволилъ себѣ открыть карты, а партнеръ въ этомъ штрафѣ не отвѣтчикъ.

Если кто изъ игроковъ объявилъ игру въ темную, т.-е. не смотря въ свои карты, то всѣ штрафы, могущіе произойти отъ этого, также ложатся на того, кто сдѣлалъ подобное объявленіе. Въ данномъ случаѣ партнеръ его, чтобы не было ника-

кихъ недоразумѣній, обязанъ свои карты открыть и дать полную свободу дѣйствовать своему сотоварищу, который и долженъ разыгрывать, какъ найдетъ для себя лучшимъ, но противныя стороны не имѣютъ права этими открытыми картами распорядиться.

Тотъ изъ игроковъ, кто объявилъ малый или большой шлемъ безъ поддержки своего партнера, если останется со штрафомъ, не добравъ болѣе трехъ слѣдуемыхъ взятокъ, самъ единолично отвѣчаетъ за свою игру. Равно отвѣчаетъ за всѣ проторы и убытки въ томъ случаѣ, если большинствомъ будетъ доказано, что игрокъ, въ ущербъ своему партнеру, объявилъ противъ правилъ игру.

Во время всего розыгрыша смотрѣть можно только двѣ послѣднія взятки пока еще не было сдѣлано выхода, но разъ пойдена карта, то можно смотрѣть только одну послѣднюю взятку.

Игра въ винтъ въ пятеромъ и въ шестеромъ.

До сего времени мы объясняли правила игры, предполагая что играющихъ только четверо, между тѣмъ, какъ весьма часто бываетъ, что желающихъ поиграть является пять или шесть, то для того, чтобы не лишить ихъ удовольствія, можно пригласить и ихъ въ компанію, отъ чего всѣ вышеописанныя нами правила и законы въ игрѣ винтъ нисколько не измѣняются, и игра ведется тѣмъ же порядкомъ и такъ же точно, какъ съ четырьмя игроками, но игроки очередь эта была правильна, то дѣлаютъ извѣстнаго рода табличку, которую мы приложимъ здѣсь же. Изъ таблички этой ясно видно, что каждый игрокъ обязательно долженъ будетъ сыграть съ каждымъ игрокомъ по одному роверу. Табличка эта составляется слѣдующимъ образомъ:

Разложивъ на столѣ карты, каждый игрокъ беретъ по одной какъ было и при началѣ классическаго винта. Кто взялъ карту самую старшую, тотъ первымъ роверъ не играетъ и считается входящимъ, котораго въ табличкѣ обозначаютъ 0; далѣе по порядку, соблюдая старшинство картъ, записываютъ въ табличкѣ начальными буквами имена или фамилии прочихъ игро-

новъ; такимъ образомъ, у кого будетъ взята самая младшая карта, записывается въ табличкѣ самымъ послѣднимъ, который и выходитъ послѣднимъ, когда всѣ первые уже выходили по порядку. И съ этимъ-то послѣднимъ выходящимъ играютъ всѣ входящіе. Вотъ эта табличка для пяти играющихъ.

ТАБЛИЧКА ДЛЯ 5-ти ИГРАЮЩИХЪ

Играю- шія.	РЕЗУЛЬТАТЪ ИГРЫ.					Итого.	
	45	82	110	400	30		
Сим	0	—	+	—	—	—402	} = 937 +
Бѣл . . .	—	0	—	—	+	—535	
Кон . . .	—	+	0	+	—	+407	} = 937 +
Фей . . .	+	+	+	0	+	+267	
Вет . . .	+	—	—	+	0	+263	

Знакомъ 0 обозначаются тѣ игроки, которые должны выходить по порядку. Первымъ, взявшимъ старшую карту, выходитъ С, а номеръ В играетъ съ К; номеръ Ф играетъ съ В+ означаетъ выигрышъ, а—проигрышъ.

Если винтъ составляется вшестеромъ, то для того, чтобы каждый сыгралъ со всѣми, нужно по этой табличкѣ сыграть восемь роберовъ, при чемъ въ послѣднемъ восьмомъ роберѣ, для того, чтобы пятый и шестой игрокъ могли сыграть другъ съ другомъ, придется кому-либо изъ остальныхъ четырехъ игроковъ по обоюдному соглашенію или по взятымъ картамъ, доиграть еще одинъ лишній роберъ.

ТАБЛИЧКА ДЛЯ 6-ти ИГРАЮЩИХЪ.

	162	74	116	40	205	211	71	25
Сим	—	+	0	—	+	0	—	
Бѣл	—	—	0	+	—	0	+	
Кон	+	0	—	+	0	—	—	
Фей	+	0	+	—	0	+	+	
Вет	0	+	—	0	—	+	0	+
Арк	0	—	+	0	+	—	0	+

Изъ этой таблички видно, что при игрѣ въ винтъ вшестеромъ обязательно должны выходить по два игрока въ каждый роберъ.

Разсчеты и записи въ винтъ.

Каждый играющій съ своимъ партнеромъ ведутъ отдѣльную записъ, такъ равно и ихъ контръ-партнеры.

Въ записъ эту вносятся, какъ онеры, такъ равно штрафы и взятки по объявленной игрѣ.

Предположимъ, что одна сторона взяла восемь взятокъ, а другая пять,—первая сторона записываетъ за восемь взятокъ, а другая, конечно, за пять.

Если одна сторона объявила игру „четыре“, слѣдовательно, должна была взять десять взятокъ, а взяла только семь, а по-

этому осталась безъ трехъ недобранныхъ взятокъ, то эта сторона пишетъ только за семь взятокъ, а противная сторона вмѣсто того, чтобы записать за три взятки, пишетъ за шесть.

Если бы какая-либо сторона, предположимъ, объявила „простыя“, „два, три, четыре или пять“ игры и взяла бы шесть т.-е., двѣнадцать взятокъ, то за всѣ эти двѣнадцать и записывается, а такъ какъ противная сторона взяла только одну взятку, то за ней играющая сторона, кромѣ двѣнадцати взятокъ, пишетъ еще за сдѣланный шлемъ штрафъ, о которомъ будетъ повориться ниже.

Обыкновенно запись ведется такъ. Одинъ изъ играющихъ каждой стороны, проводитъ передъ собою на столѣ мѣловую горизонтальную черту, сверхъ которой записываетъ онеры и штрафы, а подъ чертой только одни взятки, согласно ихъ стоимости, пока эта стоимость не достигаетъ въ общей сложности цифры 500, что будетъ означать, что партія сыграна. И, кто прежде достигнетъ этой цифры, за тѣмъ остается и партія, не обращая вниманія, если противная сторона остальными взятками сдѣлаетъ цифру, много превышающую цифры прежде взятой партіи.

Вотъ примѣръ записи:

1200	Штрафы и омеры.
500	
800	
6000	
1500	
1000	Взятк.
80	
380	
120	
+ 1800	

Въ послѣднее время принято записывать немного иначе, а именно, черту проводить не горизонтальную, а перпендику-

лярную, и на правой сторонѣ ея пишутъ взятки по расчету, а на лѣвой онеры и штрафъ, напр.:

Онеры и штрафы.	Взятки.
1500	80
240	300
800	120
2500	1500
11000	2720
1000	
4000	+ 4220
4220	
+ 23720	

Въ послѣдней системѣ записи, всѣ онеры и штрафы пишутся полностью, не зачеркивая ихъ и не складывая, между тѣмъ какъ подъ чертою, число взятыхъ взятокъ всегда складывается со вновь полученными взятками, при чемъ первая запись присоединяется ко второй и зачеркивается, но не стирается, пока получится не менѣе 500 сотъ, но свыше этой цифры будетъ еще выгоднѣе для расчета. Въ нашемъ первомъ примѣрѣ получилась запись, выраженная цифрой 580, значитъ партія окончена, а поэтому тотъ, кто окончитъ раньше партію долженъ приписать къ ней еще 1000 пуанъ, что и показано въ нашемъ примѣрѣ, какъ въ первомъ, такъ и въ послѣднемъ.

На второмъ примѣрѣ порядка записи съ правой стороны линіи мы видимъ, что, въ общей сложности, взятокъ получилось 500, слѣдовательно, партію мы взяли, и поэтому ей приписали за партію еще 1000. Всѣ сложенные цифры въ общую сумму нами не зачеркнуты, а только подчеркнуты. Эта черта подъ полученной партіей означаетъ, что мы одну партію взяли и, сыгравъ другую партію, мы сразу получили за взятки 720 (что можетъ образоваться отъ объявленнаго малаго шлема), что ясно показываетъ, что мы и другую партію окончили. А такъ какъ двѣ партіи взяты, то и роберъ оконченъ. А такъ какъ за окончаніе робера полагается къ взяткамъ приписать 2000 фишъ, то мы это и сдѣлали. Далѣе, складывая цифры, партіи 1500 и

второй 2720, образуется общая цифра взяток 4220, которую цифру мы, означая знаком $+$, переносим къ цифрамъ, полученнымъ нами за онеры, штрафы, коронки и тѣмъ образуется общій результатъ 23720. Вычитая эту цифру изъ полученной суммы записей нашихъ контръ-партнеровъ,—образуется нашъ выигрышъ. Подобная система записи проста, несложна и очень понятна для всѣхъ. Между тѣмъ, какъ при записи въ первомъ примѣрѣ, послѣ каждой оконченной партіи необходимо сумму взятокъ стереть и переписать вверхъ черты, гдѣ находятся онеры, при чемъ иногда являются споры, что рано стерли и перенесли безъ провѣрки взятокъ, а потому, если будете руководствоваться первой системой, прежде чѣмъ переносить запись наверхъ, спросить позволенія стереть эту запись и тогда только перенести ее.

Вообще за записью и за безошибочнымъ расчетомъ при записяхъ слѣдуетъ быть весьма аккуратнымъ, чтобы при невольной вашей ошибкѣ, не попасть въ корыстное подозрѣніе, такъ какъ вообще имѣть расчетъ, хотя бы и небольшой, но денежный—щекотливо. А главное, на что надо всегда обращать вниманіе, это на цифры взятокъ, въ томъ случаѣ, если цифры эти близятся къ окончанію партіи. Поэтому иногда бываетъ прямой расчетъ окончить партію скорѣе своихъ противниковъ и можно рискнуть назначить игру одной или двумя степенями выше, такъ какъ, оставшись безъ взятки или безъ двухъ, мы выигрываемъ онеры, козырныя короны и т. п., которые часто съ лихвой пополняютъ штрафъ недобранныхъ нами взятокъ.

Чтобы еще болѣе понять, какимъ образомъ записываются взятки и ихъ стоимость, мы должны пояснить примѣромъ: предположимъ, что мы назначили игру простыя черви, а такъ какъ при назначеніи „простой игры“ мы должны взять семь взятокъ, о чемъ нами было объяснено выше, и если мы ихъ взяли, то въ отдѣленіи, гдѣ записываютъ взятки, пишемъ 70, а противная сторона, взявшая пять взятокъ, пишетъ за нами 60, по той простой причинѣ, что, играя въ какой бы то ни было масти и даже безъ козырей „просто“, за всякую взятую взятку полагается писать 10 фишъ, за игру „два“—20 фишъ, за „три“—30, за „четыре“—40, за „пять“—50, за „шесть“, т. е., „за малый шлемъ“—60 и, наконецъ, за „большой шлемъ“—70 фишъ.

Предположимъ, что мы играемъ „четыре“, т. е., что обязуемся взять десять взятокъ и, взявши ихъ, пишемъ въ отдѣлѣ взятокъ $4 \times 10 = 40$, а противная сторона взяла лишь только три взятки, пишемъ $3 \times 40 = 120$ фишъ.

При объявленіи „пяти“, „малого или большого“ шлема всегда партія кончается съ одного раза, если, конечно, игра была выиграна.

Окончивъ партію надо не забывать приписать къ ней сверхъ того, что получилось въ партіи, еще 1000 фишъ, а за робера окончаніе 2000.

Въ томъ случаѣ, когда послѣ сдачи всѣ игроки спасовали по одному разу, продолжать вторично переговоры нельзя и за эту расписовку ставить $\times$. Знакъ этотъ даетъ право приписать еще 1000 фишъ той сторонѣ, которая возьметъ роберъ; но такъ какъ можетъ случиться, что расписовокъ подобныхъ будетъ много, то и знаковъ образуется не мало, то, садясь играть, надо всегда уговориться, т. е., условиться, считать ли каждый знакъ за тысячу, или удваивать. Все зависитъ въ данномъ случаѣ отъ предварительнаго соглашенія. Никто не мѣшаетъ условиться считать каждый знакъ не только за 1000, но и за 10000 тысячъ. По большей же части всегда ограничиваются тѣмъ, что каждый знакъ принимаютъ за тысячу, а иногда горячіе игроки поступаютъ такъ, что первый знакъ принимаютъ за 1000, второй за 2000, третій за 4000, четвертый за 8000 и т. д. удваивая.

Многіе винтеры послѣ расписовки не ставятъ $\times$ и розыгрываютъ, что также должно быть предварительно обусловлено общимъ соглашеніемъ, при чемъ большинство приходитъ къ тому соглашенію, что за тѣмъ игрокомъ, кто при розыгрышѣ возьметъ большее число взятокъ, противники за нимъ записываютъ по 500 фишъ за каждую взятку, понятно, исключивъ свои взятые взятки.

Что касается до онеровъ, про которые мы не неоднократно говорили выше, то они для записи имѣютъ большое значеніе, такъ какъ за нихъ записываетъ та сторона, у которой онеровъ будетъ больше. Какъ извѣстно, всѣхъ онеровъ только пять, это тузъ, король, дама, валетъ и девятка, то, если одна сторона имѣетъ два онера, а другая

„ десятки	6000	„
„ девятки	8000	„
„ восьмерки	10000	„
„ семерки	12000	„
„ шестерки	14000	„
„ пятерки	16000	„
„ четверки	18000	„
„ тройки	20000	„
„ двойки	22000	„
Всѣ четыре туза на одной рукѣ	4000	„
„ три „ „ „	1000	„

За объявление малаго шлема, — приписывается сверхъ взятыхъ взятокъ, онеровъ, коронокъ и тузовъ 5000 фишъ, а за большой 10000 фишъ. Да кромѣ того, за сдѣланный малый шлемъ 1000 фишъ, а за большой 2000. Эти двѣ послѣднія записи пишутся и въ томъ случаѣ, когда шлемъ и не былъ объявленъ, но вышелъ самъ собою, случайно.

За объявление безъ переговоровъ съ своимъ партнеромъ, прямо съ руки, пишется въ десять разъ больше объявленнаго, т.-е, за малый 50,000, а за большой 1000,000 фишъ съ прибавкою, конечно, всего того, что и при объявленномъ. Сіе объявление часто между игроками не практикуется, а потому зависитъ отъ общаго условія. Объявившій подобный шлемъ, въ случаѣ невзятія его, отвѣчаетъ самъ единолично. Впрочемъ, и это зависитъ отъ предварительнаго соглашенія между своимъ партнеромъ.

Какъ мы выше уже разъяснили, что каждая сторона играющихъ, назначая игру, обязана взять опредѣленное число взятокъ, иначе за каждую недобранную взятку, она отдаетъ противной сторонѣ соотвѣтственный штрафъ, согласно отвѣтственнаго назначенія.

При объяв. „прост.“	игры слѣд. взять	7 вз., а отд.—6 вз.
„ „ „два“	„ „	8 „ „ 5 „
„ „ „три“	„ „	9 „ „ 4 „
„ „ „четыре“	„ „	10 „ „ 3 „
„ „ „пять“	„ „	11 „ „ 2 „
„ „ „мал. шлем.“	„ „	12 „ „ 1 „
„ „ „бол. шлем.“	„ „	13 „ „ ничего.

Въ то время, когда по этому расписанію не будетъ добрано взятокъ, т.-е., будетъ отдано противнику болѣе, чѣмъ слѣдуетъ, то штрафъ расчисляется такъ: за каждую недобранную взятку играющей стороной противная сторона пишетъ штрафъ:

Въ простой игрѣ.....	1000	фишъ.
„ игрѣ „два“	2000	„
„ „ „три“	3000	„
„ „ „четыре“	4000	„
„ „ „пять“	5000	„
„ „ „мал. шлем.“	6000	„
„ „ „бол. шлем.“	7000	„

Если сторона, объявивъ, предположимъ, малый шлемъ, и недобрала бы одной взятки, т.-е., вмѣсто 12 взяла бы 11 взятокъ, то въ данномъ случаѣ, ту запись, которую онѣ имѣли право записать за объявление шлема, т.-е., 5 тысячъ, они отдають противной сторонѣ, которая, кромѣ этого штрафа, приписываетъ еще за недобранную взятку 6000, итого будетъ 11,000. Въ большемъ же шлемѣ, если играющая сторона останется безъ взятки, то отдаетъ запись 10,000 за объявление шлема и 7,000 за взятку, итого 17,000 фишъ.

Чтобы еще лучше выяснитъ эту крупную запись, предположимъ, что играющая сторона объявила большой шлемъ, и осталась безъ двухъ взятокъ, то въ данномъ случаѣ, контръ-партнеръ записываетъ за играющими 10,000 за объявление, за недобранную взятку 7,000 и за другую недобранную еще 7,000, итого получится штрафу 24,000; если останутся безъ трехъ, то еще приписывается за взятку 7,000 и т. д. По такому расчету ясно вычислить штрафъ и недобранными взяткамъ и въ маломъ шлемѣ.

Не знаемъ, насколько наше объясненіе изложено подробно и ясно, но мы одно можемъ сказать, что по силѣ возможности хотѣли изложить все такъ, чтобы желающіе изучитъ эту умную и веселую игру, не встрѣтили бы никакихъ недоразумѣній, но, достигли ли мы своего желанія; пусть судятъ другіе, а мы можемъ только еще разъ напомнить, что мы ознакомившись вполне

на практикѣ, съ классическимъ винтомъ, нами описаннымъ, не слѣдуетъ переходить къ другимъ винтамъ, такъ какъ, повторяемъ, что винтъ классическій, составляетъ, такъ сказать, базисъ, — то основаніе, на которомъ построены прочія игры винта.

Г Л А В А Ш.

Игра въ винтъ съ прикупкой обыкновенный.

Въ настоящее время рѣдко можно встрѣтить игру въ классическій винтъ. Какъ въ семейныхъ домахъ, такъ равно и въ общественныхъ клубахъ, преимущественно стали играть въ винтъ съ прикупкой.

Законы винта съ прикупкой остаются тѣ же, какъ и въ классическомъ, только при переговорахъ и покупкахъ есть извѣстныя разницы, которыя мы далѣе объяснимъ, а пока скажемъ, что винтъ съ прикупкой, по нашему уразумѣнію, гораздо занимательнѣе винта классическаго, такъ какъ здѣсь могутъ быть различнаго рода комбинаціи и разнообразія, которыхъ классическій винтъ не имѣетъ. А потому винтъ съ покупкой играется при разныхъ условіяхъ, не только при условіяхъ одного розыгрыша и покупокъ, но и при условіяхъ разнообразія самаго характера винта. Вслѣдствіе этого игра въ винтъ съ прикупкомъ, т.-е., съ покупкой, въ настоящее время до того стала разнообразнѣе, что получила по своему характеру процессъ игры многія отдѣльныя названія, какъ, напр., винтъ съ прикупкой обыкновенный, винтъ съ прикупкой и пересыпкой, винтъ съ прикупкой, съ пересыпкой и гвоздемъ и много другихъ въ подобномъ родѣ. Всѣ игры въ винтъ, которыя въ настоящее время болѣе или менѣе употребляются, мы опишемъ отдѣльно, а пока займемся изложеніемъ правилъ игры въ винтъ съ прикупкой обыкновенной.

Мы только что сказали въ началѣ этой главы, что винтъ обыкновенный съ прикупкой сохраняетъ за собой тѣ же законы, которые имѣетъ классическій винтъ, но существуютъ нѣкоторыя правила, много разнящія при тѣхъ переговорахъ, ко-

торые имѣетъ классическій винтъ, а потому тотъ, кто изучилъ основательно игру классическаго винта, тому будетъ легко понять всѣ тѣ видоизмѣненія, на которыхъ основанъ винтъ съ прикупкой.

Начинаютъ съ того, что четверо играющихъ, согласно взятыхъ картъ, садятся по своимъ мѣстамъ, какъ это дѣлается при винтѣ классическомъ.

Выбиравшій мѣсто, сдаетъ своимъ порядкомъ по одной картѣ всѣмъ игрокамъ и равно себѣ, при чемъ, во время раздачи картъ, откладываетъ въ сторону четыре карты, которыя и составляютъ прикупку.

Эти четыре карты не могутъ быть положены первыми, послѣ снятія колоды, правымъ сосѣдомъ, а сначала необходимо, чтобы каждому играющему было роздано по крайней мѣрѣ по одной картѣ, послѣ чего сдающій имѣетъ право въ прикупку положить сразу всѣ четыре карты, или каждую отдѣльно, при общей раздачѣ картъ; но опять-таки прикупъ этотъ нельзя положить послѣдними оставшимися четырьмя картами, такъ равно нельзя допустить, чтобы въ прикупѣ была положена послѣдняя оставшаяся карта.

Такимъ образомъ, по раздачѣ всѣхъ 52 картъ, находившихся въ колодѣ, каждый играющій будетъ имѣть на рукахъ по 12 картъ.

Начало переговоровъ принадлежитъ сдатчику.

Если у сдатчика имѣется пять картъ одной масти и при ней не менѣе двухъ онеровъ, то онъ обязанъ объявить ему масть, въ противномъ случаѣ долженъ сказать „пасъ“.

На объявленную масть партнеръ, у котораго найдется эта масть не менѣе также пяти, но даже безъ онеровъ, обязанъ безъ паса сказать „два“ въ нихъ. Если же у него будетъ на этой масти четыре карты съ какими-либо двумя онерами, или три карты съ тузомъ и королемъ, то такъ же обязанъ сказать „два“; но не имѣя поддержки въ масти, объявленной партнеромъ, а имѣя какую-либо свою масть, состоящую изъ пяти картъ съ двумя онерами, онъ, не пасуя, долженъ ее немедленно показать.

Конечно, подобнаго рода начатіе переговоровъ дѣлается тогда, когда не имѣется у насъ на рукахъ. трехъ или четырехъ

тузовъ, въ противномъ случаѣ, согласно правиламъ классическаго винта, вы должны прямо объявить „безъ козырей“, а потомъ уже начать объявлять свою масть, на которую обязаны показать вамъ вашъ партнеръ или поддержать васъ въ масти, вами объявленной, въ порядкѣ, нами только что разъясненномъ.

Послѣ этого вы, зная, насколько сильна поддержка въ вашей масти, объявленная вашимъ товарищемъ, или, зная его масть, которую онъ вамъ показалъ, а онъ, зная вашу масть, — вы должны безъ паса показать два туза, сказавъ безъ козырей, если они у васъ имѣются; въ противномъ случаѣ слѣдуетъ сказать пасъ, и выждать очереди вашего товарища, не покажетъ ли онъ вамъ двухъ своихъ тузовъ, объявивъ безъ козырей.

Если партнеръ объявилъ безъ козырей, то вы должны спасовать, что будетъ означать, что вы не имѣете сильной масти, не своей, не той, которую показалъ вашъ товарищъ, въ противномъ случаѣ, имѣя другую какую-либо ровную масть, вы обязаны безъ паса ее объявить, сказавъ, „два“ на ней, что должны равнымъ образомъ сдѣлать и тогда, когда найдется у васъ пять въ мастяхъ, (даже безъ оверовъ) той, которую показалъ вашъ компаньонъ.

Если всего этого нѣтъ, то, повторяемъ, вы должны загасовать, и если у вашего компаньона также нѣтъ другой длинной масти съ двумя онерами, то и онъ скажетъ пасъ. Послѣ этого паса вы должны показать по порядку, начиная съ младшей масти тѣхъ королей, которые находятся у васъ при тузахъ, или если сказалъ вамъ товарищъ безъ укузырей, то показать всѣхъ королей, которые у васъ имѣются. Но объявившій безъ козырей имѣетъ право показать королей только тѣхъ, которые находятся у него при тузахъ.

Теперь остается показать только тѣхъ дамъ, которые найдутся у васъ къ показаннымъ королямъ при тузахъ вашего партнера; если дамъ таковыхъ не имѣется, то показать вѣрныя приходящія взятки и остановиться переговоромъ.

Такимъ образомъ, зная масть, зная тузовъ и королей, игра будетъ выяснена и останется только размыслить, кому должно уступить прикупъ четырехъ картъ.

Если партнеръ вашъ не поддерживалъ объявленную вами масть, а объявилъ свою самостоятельную, въ которой у васъ есть хорошая поддержка, то вы право прикупить оставляете за своимъ товарищемъ, понятно, если у васъ безъ поддержки игра будетъ самостоятельная, но если вы думаете, что съ объявленными взятками вашего компаньона вы можете легче справиться съ игрой, то прикупку обязаны держать за собой, остановившись на вашемъ послѣднемъ перегонѣ, напр., „три пики“.

Если послѣ этого два тура обошли и всѣ заявили пасъ, то вы должны сдѣлать вопросъ: „позволите взять прикупъ?“ или: „Могу я купить?“ Этотъ вопросъ можетъ воспослѣдствовать никакъ не ранѣе, какъ послѣ двухъ пасовъ, каждымъ изъ играющихъ, такъ какъ ранѣе подобнымъ образомъ сдѣланный вопросъ можетъ дать понять, что вы не желаете уступить прикупъ вашему партнеру, а хотите обязательно сами прикупить.

Когда противная сторона дала свое согласіе на покупку, то вы, купивъ, показываете эту покупку всѣмъ играющимъ и берете ее къ себѣ на руки сразу всѣ четыре карты, но не по одной, такъ какъ въ послѣднемъ случаѣ могутъ думать, что вы подбираете карты сначала тѣ, которыя вамъ болѣе необходимы, и затѣмъ тѣ, которыя для васъ имѣютъ мало интереса.

Сдѣлавши прикупъ, у васъ образуется въ рукахъ шестнадцать картъ, а потому вы обязаны три лишнія карты раздать изъ нихъ каждому по одной. Въ этой-то раздачѣ и является часто весьма серьезный вопросъ, такъ какъ отъ умно розданныхъ картъ часто зависитъ весь успѣхъ выигрыша партіи.

Всѣхъ тѣхъ комбинацій, всѣхъ тѣхъ случаевъ, при которыхъ производится такъ или иначе описать невозможно, такъ какъ здѣсь все зависитъ единственно отъ разумной смекалки, отъ тѣхъ обстоятельствъ и переговоровъ, при которыхъ уступленъ вамъ прикупъ, но главное основаніе, не скажемъ право, такъ какъ нѣтъ правилъ безъ исключенія, — основано на томъ, чтобы раздавать карты контръ-партнерамъ тѣхъ мастей, которыхъ у противниковъ мало, и не раздавать ту масть тому, который ее объявлялъ. Такъ, напр., если кто-либо изъ против-

никовъ заявили бубны, а его товарищъ—черви, то на бубны дать черви, а на черви дать бубны, чтобы тѣмъ самымъ не сдѣлать ренонса у противниковъ, которые легко могутъ поколотить вашу масть козырями.

Что же касается раздачи картъ своему партнеру, то всегда лучше не давать ему ту масть, про которую онъ вамъ говорилъ одинъ разъ, а тѣмъ болѣе нѣсколько разъ, такъ какъ эта масть можетъ пригодиться для передачи своему партнеру, послѣ ея отыгрыша.

Когда, такимъ образомъ, карты розданы, то переговоры между покупщикомъ и его сотоварищемъ могутъ продолжаться и право перваго заявленія принадлежитъ купившему.

Если же купившій не желаетъ воспользоваться этимъ правомъ, то объявляетъ „пасъ“, ожидая, что скажетъ его товарищъ. Если и его товарищъ скажетъ пасъ, то купившій проситъ ходить. Или же продолжаетъ переговоры по своему усмотрѣнiю, если, конечно, желаетъ возвысить игру, но уменьшать игру ниже объявленной послѣ покупки не имѣетъ права.

Ходить обязанъ лѣвый сосѣдъ отъ покупщика.

Всѣ законы и правила, а равно и штрафы, коронки и расчеты тѣ же, что и при классическомъ винтѣ.

Г Л А В А IV.

Винтъ съ прикупкой и пересылкой.

Еще болѣе интересенъ винтъ съ пересылкой и прикупкой, гдѣ назначаютъ не просто играть и менѣе двухъ не дозволяется, и гдѣ по большей части игры составляютъ „четыре, пять“ часто малый шлемъ, а иногда и большой; вслѣдствiе этого партiи кончаются очень скоро, а за ними, понятно, и робера, поэтому въ подобномъ винтѣ запись къ окончанiю партiи считается не 500, а 600 фишъ.

Дѣло въ томъ, что въ винтѣ съ пересылкой переговоры ведутся тѣ же, какъ и въ предыдущемъ винтѣ, т.-е. въ обыкновенномъ винтѣ съ прикупкой но вся разница и все главное основанiе этого винта заключается въ томъ, чтобы знать, кому

прикупить карты, такъ какъ въ данномъ случаѣ и сила игры зависитъ не отъ тѣхъ четырехъ картъ, которыя находятся въ прикупкѣ, а отъ партнера, а поэтому вашъ партнеръ объявитъ какую-либо сильную масть, въ которой онъ желалъ бы играть, а у васъ ея нѣтъ или есть очень плохая, то для поддержки вашего партнера вы не должны допускать, чтобы онъ самъ взялъ прикупъ, а обязательно прикупъ этотъ должны взять вы и отобрать лучшiя карты съ объявленной мастью партнера, передать эти четыре карты ему, чтобы тѣмъ самымъ онъ, подкрѣпивъ лучшими вашими присланными картами свои карты, могъ раздать по одной всѣмъ играющимъ тѣ карты, которые ему не нужны, стараясь по возможности сдѣлать одинъ или два ренонса въ какихъ-либо мастяхъ. Сдѣлавъ подобные ренонсы, онъ имѣетъ право бить козыремъ старшiя карты своихъ противниковъ.

Или, чтобы болѣе наглядно выяснитъ смыслъ покупки, скажемъ такъ: что по большей части, а въ особенности ставится обязательнымъ купить самому тогда, когда у васъ на рукахъ есть хорошая поддержка въ масти, объявленной вашимъ партнеромъ, потому что вы тѣмъ самымъ, отобравъ всю заявленную масть, имѣющуюся у васъ съ онерами или безъ нихъ, пересыпаете къ своему товарищу, увеличивая силу его масти и часто этимъ увеличиваютъ образовавшуюся коронку, при чемъ товарищъ вашъ, получивъ отъ васъ вѣрные взятки, имѣетъ возможность раздать три карты, которыя ему положительно не нужны, не говоря уже про то, что передачей этой онъ можетъ сдѣлать у себя ренонсы.

Но если бы вы дали возможность купить партнеру самому, то онъ можетъ въ прикупкѣ не найти ни вѣрныхъ взятковъ, ни своей масти, и прикупить однѣ негодныя фоски, которыя не увеличатъ силу его масти, а напротивъ, даже ослабятъ, такъ какъ кромѣ тѣхъ трехъ картъ, которыя онъ долженъ раздать, какъ ненужныя, онъ купитъ еще четыре таковыхъ же. Вотъ на этихъ-то данныхъ и основанъ весь смыслъ игры въ винтъ съ пересылкой. Все же прочее остается на общихъ правилахъ.

Въ свою очередь, если вы объявите масть, то партнеръ вашъ долженъ поступать такъ же, какъ вы поступили при его объявленіи.

Если же у васъ есть объявленная и при переговорахъ окажется, что вашъ партнеръ также имѣетъ свою самостоятельную масть, то дальнѣйшіе переговоры выяснять, кому выгоднѣе купить, чтобы усилить игру товарища.

Если у одного имѣется три туза, а онъ объявилъ съ рукъ прямо „безъ козырей“, то другой при дальнѣйшихъ переговорахъ обязанъ показать своего четвертаго туза и при покупкѣ передать его товарищу для образованія коронки изъ четырехъ тузовъ, что весьма важно, въ особенности при игрѣ безъ козырей.

Иногда бываетъ такъ, что у васъ находятся небольшіе козыри, въ которыхъ предполагаетъ играть вашъ партнеръ, то лучше при пересылкѣ вашихъ четырехъ картъ вашему товарищу, не передавать маленькихъ козырей, а передать одни вѣрныя взятки, стараясь по возможности сдѣлать ренонсъ въ одной или двухъ мастяхъ, чтобы тѣмъ самымъ уносить ваши маленькіе козыри, перекрывая масть вашихъ противниковъ.

Если вы имѣете туза съ маленькой какой-либо масти, но не козырей, то всегда хорошо передать этого туза своему товарищу, оставивъ у себя маленькую фоску. Это въ особенности хорошо тогда, когда будетъ вашъ ходъ. Съ этой фоски вы дѣлаете выходъ, товарищъ вашъ заручается и обязательно отвѣчаетъ со старшей, той же масти, если старшая эта можетъ сдѣлать взятку, то, понятно, вы пропускаете, бросая ненужную для васъ карту, не имѣя этой масти. Если же старшая эта будетъ казаться вамъ сомнительной взяткой, то въ данномъ случаѣ вы перекрываетесь козыремъ, и вслѣдъ за этимъ дѣлается такой ходъ, чтобы вторично заручить вашего партнера, который, заручившись, опять пойдетъ вамъ въ первую масть, убитую вами козыремъ и т. д., что называется по пасть въ перекрестъ и тѣмъ самымъ не дать взять взятку на отыгранную эту масть у противниковъ.

При другой передачѣ ваши маленькіе козыри не могли бы отдѣльно сдѣлать взятку, но при подобнаго рода передачѣ они оказались взятками,

Иногда бываетъ, что едѣчикъ вынужденно сказалъ какую либо масть потому, что у него во всѣхъ мастяхъ имѣются вѣрныя взятки, но масти самостоятельной нѣтъ. Положимъ, что онъ сказалъ бубны. Вы же, какъ его партнеръ, имѣете 6 бубенъ съ однимъ онеромъ, или 5 бубенъ съ двумя онерами, то, дабы показать, что у васъ эта масть болѣе сильна, чѣмъ у объявителя, не должны говорить „два“, чего требуется при обыкновенномъ разговорѣ въ классическомъ винтѣ, но обязательно должны сказать двумя степенями выше, т.-е., должны прямо и безъ паса сказать „три бубны“. Послѣ чего партнеръ вашъ ясно пойметъ, что это ваша самостоятельная масть и, показавъ вамъ все, что имѣется въ проходящихъ вѣрныхъ взяткахъ, долженъ купить и передать свои бубны, для усиленія вашихъ. Смотришь, образовалась длинная коронка, отъ семерки или и того болѣе, которая при большой игрѣ, даже и проигранной, часто покрываетъ штрафъ съ избыткомъ.

ГЛАВА V.

Винтъ съ прикупкой, пересыпкой и съ гвоздемъ.

Этотъ винтъ, какъ многіе выражаются, „всѣмъ винтамъ винтъ“. Дѣйствительно, этотъ винтъ самый умный, и самый замысловатый.

При игрѣ въ этотъ винтъ, требуется не только большая практика, осмотрительность, наблюдательность и полное вниманіе, но требуется при томъ и большая смекалка, чтобы выйти изъ того положенія, которое часто можетъ поставить васъ такъ, что и при самомъ вѣрномъ расчетѣ вы можете не досчитаться своихъ взятку, такъ что часто самые вѣрные, рассчитанные объявленные шлемы бываютъ безъ двухъ и даже безъ пяти взятку, вслѣдствіе частыхъ ренонсовъ противныхъ сторонъ. Часто бываетъ, что ваши два туза съ коронками отъ дамы не дѣлаютъ ни одной взятки, попадая въ перекрестъ вашимъ контръ-партнерамъ, одинъ переколотитъ небольшими козырями одну вашу коронку, а другой—другую, вслѣдствіе сдѣланныхъ ими ренонсовъ, а ренонсы эти дѣлаются очень легко, такъ какъ послѣ

пересыпки и послѣ раздачи играющимъ всѣмъ по одной картѣ, противники имѣютъ право также обмѣниться между собою по одной картѣ, т.-е., сдѣлать гвоздь, другими словами, устроить играющей сторонѣ загвоздку, вотъ этотъ гвоздь и является главной причиной, что вѣрная игра часто можетъ быть сильно проиграна, такъ какъ при передачѣ картъ, противныя стороны всегда стараются сдѣлать ренонсы, чтобы козырями поколотить вѣрныхъ взятокъ играющихъ контръ-партнеровъ.

Законъ и правила переговоровъ и передача покупки остаются тѣ же, какъ и въ предыдущемъ винтѣ, но послѣ окончательнаго назначенія игры, слѣва сидящій сосѣдь отъ сосѣда, объявившаго игру, долженъ спросить его, можно-ли передаваться и не будетъ ли еще какихъ-либо переговоровъ; заручившись дозволеніемъ, этотъ лѣвый сосѣдь передаетъ своему партнеру одну карту, партнеръ этотъ, взявъ карту, даетъ обратно своему же партнеру на обмѣнъ свою карту, при чемъ карты не смотрятъ. Но, по уговору, можно и смотрѣть и мѣна окончилась, гвоздь переданъ.

Если передача эта будетъ сдѣлана не лѣвымъ сосѣдомъ отъ объявителя игры, а правымъ, то играющій имѣетъ право смѣнять карты и просить сдавать слѣдующаго или же обязанъ выбрать по своему усмотрѣнію изъ всѣхъ картъ лѣваго сосѣда (понятно, по крапу, не смотря самой карты) одну карту и передаетъ ее правому контръ-партнеру.

Многіе винтеры вовсе не допускаютъ передачу открытую, т.-е., чтобы правый сосѣдь, получивъ карту отъ лѣваго, могъ бы ее предварительно посмотрѣть, а потомъ передать свою, дѣлаютъ такъ, чтобы въ одно и тоже время контръ-партнеры, не смотря, мѣнялись картами.

Смыслъ такихъ обмѣновъ тотъ, чтобы сдѣлать, во-первыхъ, по возможности ренонсъ, а во-вторыхъ, усилить козырей объявленной игры, вслѣдствіе этого существуетъ такое правило: если на рукахъ имѣется одинъ какой бы то ни было козырь, но ренонса сдѣлать нельзя, то козырь этотъ долженъ быть переданъ своему партнеру.

Если имѣется тузъ съ маленькой и какой-либо козырь, то слѣдуетъ передать туза и пойти съ маленькой этой масти; товарищъ, заручившись тузомъ, обязанъ непремѣнно ходить въ

эту же масть и, такимъ образомъ, козырь сдѣлаетъ взятку, о чемъ мы уже говорили выше.

Если имѣется король или дама самъ другъ козырей, то козыри не передаются, такъ какъ есть вѣроятіе, что партнеръ пришлетъ козыря и, такимъ образомъ, можно рассчитывать на вѣрную взятку.

Если имѣется валетъ самъ другъ, то посылаютъ валета, потому что, если бы и былъ присланъ козырь, то валетъ самъ третью рѣдко когда можетъ сдѣлать взятку, тѣмъ болѣе при большой игрѣ, гдѣ сплошь и рядомъ играющій козыряетъ отъ имѣющейся у него коронки.

Если же имѣется тузъ, козырный бланкъ, то онъ обязательно передается товарищу, хотя бы и можно было устроить ренонсъ.

Если же тузъ самъ другъ козырей, то онъ также передается, если нельзя устроить ренонса, въ противномъ случаѣ дѣлаютъ ренонсъ, а туза не передаютъ, такъ какъ маленький козырь можетъ взять отдѣльно, а тузъ самъ по себѣ отдѣльно.

Короля и даму козырей, если онѣ самъ третьей и болѣе, то никогда не передаютъ.

При игрѣ съ гвоздемъ всегда надо назначать осмотрительно, беря въ расчетъ гвоздь, который можетъ устроить ренонсъ, и потому, судя по переговорамъ вашихъ противниковъ, если они объявили настоятельно своими самостоятельными масти, то надо думать, что масти эти у нихъ сильны, а потому можно надѣяться, что они легко могутъ сдѣлать каждый по ренонсу и перебить ваши вѣрныя взятки; поэтому гораздо безопаснѣе, если только, конечно, возможно, при большихъ играхъ и тѣмъ болѣе при шлемахъ, назначать безкозырные игры, гдѣ ренонсы противниковъ не имѣютъ никакого значенія. При козырныхъ же играхъ, если возможно, объявлять для безопасности одной или двумя взятками менѣе, чѣмъ находится у васъ на рукахъ.

Г Л А В А VI.

Винтъ съ восходящей коронкой.

Этотъ винтъ ничего особеннаго собою не представляетъ, такъ какъ всѣ правила тѣхъ же винтовъ, которые мы выше описали, разница заключается лишь въ коронкахъ, которыя въ данномъ случаѣ сильно увеличиваютъ стоимость ихъ передъ обыкновенными коронками.

Съ восходящими коронками можно играть въ любой винтъ тѣмъ игрокамъ, которые смотрятъ на винтъ не какъ на пріятное и умное препровожденіе времени, но, какъ на средство выиграть, т.-е., обыграть или проиграть значительный кушъ. Этимъ людямъ, повидимому, правится видѣть передъ собою громадныя, намѣленныя записи, которыя они, превративъ въ деньги, надѣются переложить въ свой карманъ; но надежды ихъ часто бываютъ обманчивы, если увидятъ таковыя же записи и у своихъ противниковъ. Другого же расчета или другого повода и причины мы не можемъ себѣ представить, чѣмъ объяснить выдуманная этими людьми подобныя коронки, да впрочемъ, и не наше дѣло добираться до настоящаго смысла появленія этой коронки въ винтъ; но разъ она существуетъ, и иногда примѣняется винтерами къ игрѣ, наша обязанность дать объ этомъ хотя бы и краткое описаніе.

Какъ намъ извѣстно, что всякая коронка, простая, козырная и безкозырная, даетъ намъ право записи, согласно расчета указаннаго нами.

Между тѣмъ, какъ восходящая коронка не придерживается этого расчета, а дѣлается расчетъ ея по назначенію игры, такъ напр., если у васъ будетъ простая коронка отъ десяти, за которую вы обязаны записать 3000 фишъ, будь эта коронка при объявленіи простой игры, игры пять или даже „большого шлема“, но разъ она не козырная, цѣна остается та же, при козыряхъ же увеличивается вдвойнѣ, т.-е., 6000 фишъ. При вертящейся, восходящей коронкѣ все зависитъ отъ объявленной игры и чѣмъ выше будетъ игра, тѣмъ дороже будетъ коронка.

Предположимъ для примѣра, мы объявили простую игру, при которой мы за каждую недобранную взятку должны считать

по 1000 фишъ, вотъ по этому-то расчету дѣлается въ восходящемъ порядкѣ расчетъ стоимости имѣющейся у васъ коронки такъ: коронка отъ дамы будетъ равна 1000, коронка отъ валета—2000, коронка отъ десятки—4000, слѣдовательно, уже на 1000 фиш. болѣе такой же простой коронки, но, слѣдуя этому расчету далѣе, мы увидимъ, что отъ девятки коронка ваша будетъ равна 8000, отъ восьмерки—16000, отъ семерки—32000 и т. д., а отъ двойки сумма записи этой коронки будетъ 1,024,000 фишъ.

Если же мы, предположимъ, объявили большой шлемъ и имѣемъ на рукахъ коронку отъ четверки, что, хотя рѣдко, но можетъ случиться, то за игру въ шлемы мы записываемъ 7,000 фишъ, дѣлая увеличеніе этой цифры до коронки отъ пятерки, какая должна получиться записъ?

Не лучше ли и не легче ли будетъ по нашему уразумѣнію, чѣмъ дѣлать громадныя вычисленія, въ надеждѣ получить хорошій выигрышъ, обратиться къ болѣе простому способу, увеличить цѣну стоимости каждой фишки, хоть примѣрно на рубль. Записи относительно будутъ не велики, а проиграть или выиграть можно тѣ же миллионы. Но, еще разъ повторяемъ, что дѣло не наше разбирать этотъ вопросъ, а разъ играютъ съ подобными безразсудными вычисленіями коронки, мы должны были объ этомъ дать понятіе,— что мы и сдѣлали.

Г Л А В А VII.

Винтъ втроемъ съ болваномъ.

Выше мы говорили, что описанныя нами винты необходимо требуютъ четырехъ игроковъ, но, такъ какъ иногда находится желающихъ поиграть въ винтъ и болѣе четырехъ, то, чтобы доставить имъ удовольствіе, придумали извѣстнаго рода таблички, при посредствѣ которыхъ съ небольшимъ интерваломъ, т.-е., отдохновеніемъ, возможно желающихъ удовлетворить ихъ просьбу и доставить тѣмъ удовольствіе, что и выяснено нами (стр. 36 и 37) при описаніи классическаго винта.

Наоборотъ, при избыткахъ охотниковъ повинтить, часто бываетъ и такъ, что при всемъ желаніи на дачѣ, или на зимнихъ квартирахъ, въ длинные, скучные, осенніе вечера, при всей охотѣ повинтить, мы лишены этого удовольствія, такъ какъ не находится четвертаго винтера.

Но, какъ въ первомъ случаѣ, такъ равно и въ послѣднемъ, изобрѣтательность истинныхъ любителей винта, даетъ намъ возможность помочь этому критическому, безвыходному положенію, такъ какъ изобрѣтенъ винтъ втроемъ, т.-е., винтъ съ болваномъ, который многими даже болѣе предпочитается, чѣмъ винтъ вчетверомъ.

Существуетъ два главныхъ винта втроемъ съ болваномъ, постояннымъ, т.-е., собственнымъ болваномъ, и другой, съ переменнымъ, т.-е., ходящимъ, съ которыми мы и познакомимся съ каждымъ въ отдѣльности.

Винтъ втроемъ съ постояннымъ болваномъ.

Играть въ винтъ съ болваномъ можно какъ въ классическій, такъ равно и въ прочіе винты. Вся суть заключается лишь только въ томъ, что, беря карты, по которымъ игроки занимаютъ свои мѣста, кто-нибудь долженъ взять карту и за болвана.

У кого окажется самая меньшая карта, тотъ садится противъ пустого мѣста, предназначеннаго для болвана и играетъ весь роберъ до конца, открывая карты своего болвана и располагаясь ими по своему произволу.

Когда роберъ оконченъ и записи подведены, при чемъ, конечно, всѣ эти записи будутъ двойныя, какъ обыкновенно это дѣлается при игрѣ вчетверомъ, то игрокъ переходитъ на мѣсто своего лѣваго сосѣда и играетъ съ нимъ, а правый сосѣдъ садится на то мѣсто, гдѣ былъ игрокъ съ болваномъ, другими словами, что слѣдующую очередь играть съ болваномъ всегда будетъ приходиться правому сосѣду. Наконецъ, по окончаніи второго робера, очередь съ болваномъ будетъ третьяго игрока и т. д.

При этой системѣ смѣны играющихъ съ болваномъ, не обязательно, конечно, садиться на то мѣсто, которое занималъ пер-

вый игрокъ, съ болваномъ, можно выбрать по произволу или по картамъ, но обязательно очередь играть съ болваномъ.

Всѣмъ, какъ выиграшемъ, такъ проиграшемъ, понятно, играющій отвѣчаетъ вдвойнѣ.

Винтъ втроемъ съ болваномъ переходящимъ.

Разнится этотъ винтъ отъ предыдущаго тѣмъ, что всѣмъ троимъ играющимъ, при открытіи картъ болвана, дается право вести переговоры и назначать игру, согласуя карты болвана со своими картами. Тотъ, кто назначилъ высшую игру, тотъ садится противъ болвана и съ нимъ оканчиваетъ этотъ только туръ игры, послѣ чего садится на свое мѣсто противъ своего визави и игра снова сдается.

Если бы и въ слѣдующія игры пришлось тому-же игроку имѣть дѣло съ болваномъ, то онъ поступаетъ такъ же. При подобнаго рода пересадкѣ вашъ бывшій партнеръ, дѣлается вашимъ контръ-партнеромъ и обратно, такъ что, какъ партнеры, такъ и контръ-партнеры въ одномъ роберѣ могутъ нѣсколько разъ перемѣняться, а потому веденіе записей каждый обязанъ производить отдѣльно и отдѣльно съ каждымъ учитываться.

При игрѣ съ болваномъ постояннымъ или переходящимъ, при розыгрышѣ въ классическій винтъ, особыхъ перемѣнъ въ правилахъ этого винта нѣтъ, развѣ только требуется спросить кто назначаетъ игру, самъ ли игрокъ, или его болванъ, что важно бываетъ для выхода.

Совершенно другой вопросъ является тогда, когда съ болваномъ играютъ съ покупкой, или съ покупкой и пересыпкой, или съ пересыпкой и гвоздемъ.

При этихъ играхъ обязательно противная сторона должна спросить покупателя, куда онъ желаетъ помѣстить прикупъ, къ себѣ ли на руки или присоединить его къ картамъ болвана. Это правило обязательно также и при игрѣ втроемъ съ постояннымъ болваномъ.

Если ведется игра просто съ прикупкой, безъ пересыпки и гвоздя, то назначеніе игры будетъ съ той стороны, куда отдана прикупка, а потому и право хода будетъ съ лѣвой стороны находящейся прикупки.

Если же игра будет съ пересышкой или гвоздемъ, то объявлять долженъ тотъ, кому сдѣлана послѣ покупки пересышка, но не та сторона, которая получила прикупъ. Правило это настолько имѣетъ серьезное значеніе, для игры вообще, что его никогда не слѣдуетъ забывать; но разъ оно забыто противной стороною и выходъ сдѣланъ, то игра продолжаетъ считаться законною, а потому и спора по этому вопросу никакого быть не можетъ.

При переходящемъ болванѣ еще играютъ не пересаживаясь. Игра эта ведется точно также, какъ и при пересадкѣ, но съ нѣкоторымъ, весьма незначительнымъ, видоизмѣненіемъ въ пользу того, кто сидитъ по правую сторону картъ болвана, такъ какъ при покупкѣ этого играющаго, онъ всегда можетъ пользоваться выходомъ своего болвана, покупая къ болвану и начиная самъ игру.

Подобнаго рода игра съ болваномъ безъ пересадки, хотя и практикуется многими, но весьма рѣдко, въ особенности почти никогда между специалистами винта, играющими на большой интересъ, такъ какъ распоряжаться собственнымъ своимъ ходомъ, даетъ много преимуществъ передъ прочими играми.

Г Л А В А VIII.

Винтъ съ пересадкой.

Винтъ этотъ очень часто составляетъ любимую игру между специалистами винта и практикуется съ большимъ успѣхомъ между любителями.

Винтъ этотъ, отъ прочихъ винтовъ, отличается тѣмъ, характеристическимъ явленіемъ, что назначается не по общимъ правиламъ классическаго винта, о которомъ мы съ такою подробно-стію говорили во второй главѣ. Въ этомъ классическомъ винтѣ, а затѣмъ и въ послѣдующихъ за нимъ винтахъ, все сводится при переговорахъ къ одному правилу, къ правилу понять тѣ заявленія, тѣ масти, которыя говорили вамъ вашъ партнеръ, между тѣмъ, какъ винтъ съ пересадкой, составляется исключительно не изъ объявленій напротивъ сидящаго васъ субъекта,

или игрока, который носитъ при другихъ играхъ въ винтъ имя партнера, но изъ тѣхъ заявленій и переговоровъ, которые дѣлали всѣ играющіе.

Изъ этихъ заявленій, т.-е., переговоровъ, вы должны согласовать ваши карты и строго размыслить, какой изъ игроковъ болѣе соответствуетъ для вашей игры.

До окончанія переговоровъ, никто ничего не знаетъ и предполагать не можетъ, на какія карты изъ трехъ игроковъ вы рассчитываете.

Когда, наконецъ, переговоры окончились и далѣе повышение игры прекратилось и высшая игра осталась за вами, вы объявляете и указываете на того изъ играющихъ, который выскажетъ карты и масти для васъ болѣе подходящія. Игрокъ этотъ садится противъ васъ или вы противъ него, что дѣлается по желанію объявителя игры и игра идетъ по всѣмъ правиламъ того винта, который предназначенъ, т.-е., классическаго, съ прикупкой, съ пересышкой или съ гвоздемъ.

Подобнаго рода винтъ очень серьезенъ, многотруденъ и требуетъ большой памяти и такового же соображенія, такъ какъ запомнить переговоры всѣхъ трехъ играющихъ, представляетъ собою не малое затрудненіе, это во-первыхъ. А во-вторыхъ, что составляетъ главное, это то, что подобный винтъ играть возможно только лишь тогда безъ боязни, когда известна партія винтеровъ, ихъ практичность въ винтѣ, и ихъ полная добросовѣстность, въ противномъ случаѣ вы ни чѣмъ не гарантированы, что между играющими найдутся такія личности, которыя, играя за одно съ прочими, покажутъ вамъ такую поддержку, высказывая свои карты, которой у нихъ и сроду не было, такъ какъ за успѣхъ или неуспѣхъ онъ не отвѣчаетъ или отвѣчаетъ по своему на то изъявленному желанію, дѣлаясь по вашему предложенію, вашимъ партнеромъ.

Беря все это во вниманіе, мы убѣдились, что подобная игра не мыслима для клубовъ, гдѣ часто встрѣчаются такого подобнаго рода субъекты, которые при посредствѣ картъ, всегда желаютъ поживиться чѣмъ-либо на счетъ вашего кармана, а если и случалось видать эту игру, то исключительно въ кругу друзей, истинно любящихъ игру въ винтъ, оставляя въ сторонѣ вопросъ матеріальнаго интереса.

Дѣйствительно, смотря на розыгрышъ и переговоры подобнаго винта, стоитъ лишь удивляться и восхищаться, насколько человекъ можетъ развить свою память, вниманіе и наблюдательность, и насколько при этомъ подобный винтъ дѣлается замѣчательно увлекательнымъ, веселымъ и занимательнымъ.

Совѣтуемъ ради одного лишь интереса, любознательности, испробовать этотъ винтъ на практикѣ, не довольствуясь его описаніемъ.

ГЛАВА IX.

Игра въ винтъ съ мусоромъ.

Играютъ вчетверомъ, въ полную колоду, состоящую изъ 52 картъ.

Начинаютъ съ того, что раздаютъ всѣмъ играющимъ по двѣнадцати картъ, какъ обыкновенно это дѣлаютъ при игрѣ съ покупкой, и такъ же въ покупку кладутъ четыре карты.

Послѣ этого, каждый игрокъ, по своему усмотрѣнію бросаетъ въ одну кучу по картѣ, которыя ему не нужны. Эта то кучка ненужныхъ картъ и называется мусоромъ.

Далѣе ведется разговоръ обыкновеннымъ чередомъ, какъ при игрѣ съ покупкой и пересыпкой (глава IV).

Когда переговоры окончены и тѣмъ самымъ дано право взять прикупъ, то покупатель прикупъ этотъ вскрываетъ, чтобы видѣли всѣ играющіе, а мусоръ долженъ взять его партнеръ, но не показывая его никому изъ играющихъ.

Далѣе, покупатель пересыпаетъ своему партнеру четыре карты, согласуясь, конечно, съ заявленіями партнера, а сей послѣдній, т.-е., партнеръ, раздаетъ всѣмъ по двѣ карты.

Затѣмъ объявляютъ игру и разыгрываютъ по общимъ правиламъ винта.

По предварительному условію контръ-партнеры, въ свою очередь, могутъ обмѣняться по одной картѣ между собой. Въ такомъ случаѣ винтъ этотъ носитъ названіе съ мусоромъ и гвоздемъ,

Подобнаго рода игра очень весела и доставляетъ многимъ удовольствіе даже болѣе, чѣмъ вышеописанные винты, такъ какъ здѣсь являются часто непредвидѣнные случаи; доводящіе всѣхъ до смѣха.

ГЛАВА X.

Гусарскій винтъ.

Про гусарскій винтъ многіе игроки относятся съ насмѣшкой, называя эту игру лучшимъ средствомъ отъ бессонницы, и даже удивляются, почему доктора прописываютъ своимъ пациентамъ разныя усыпляющія наркотики и не посовѣтуютъ больнымъ своимъ выучиться играть въ гусарскій винтъ.

Дѣйствительно, игра въ этотъ винтъ самая скучная, самая однообразная, монотонная, вполне усыпляющая, никакого собою не представляющая серьезнаго, умственнаго интереса.

Выдуманъ гусарскій винтъ, надо полагать, съ единственной цѣлью, поколебать достоинство настоящаго винта и извратить всѣ объ немъ прекрасныя понятія, которыя чужды профанамъ, такъ какъ тотъ, кто, не зная общаго, настоящаго винта, вздумалъ бы изучить гусарскій, то, по всей вѣроятности, онъ навсегда отказался бы перейти къ изученію какого бы то ни было винта и забросилъ бы карты, чтобы позабыть и гусарскій.

Но, такъ какъ по пословицѣ слово изъ пѣсни не выбрасывается, то и мы для полнаго обзора всѣхъ винтовъ, должны познакомить въ своемъ настоящемъ руководствѣ, сдѣлавъ описаніе и игры въ гусарскій винтъ, къ чему и приступаемъ.

Начать съ того, что гусарскій винтъ играется обыкновенно вдвоемъ въ преферансныя карты, имѣющія 32 листа.

Мѣста обыкновенно выбираютъ по картамъ и у кого будетъ младшая карта, тотъ можетъ занять мѣсто гдѣ ему угодно и долженъ хорошо перетасовать карты, дать снять и начать сдачу.

Сдачу производятъ по одной картѣ, раздавая ихъ всѣ, лишь оставляютъ изъ нихъ шесть картъ въ прикупъ, которыхъ бываетъ два, каждый по три карты.

Прикупъ, обыкновенно, сдатчикъ кладетъ одинъ по правую сторону партнера, а другой по правую сторону своей руки.

Далѣе, ведутъ переговоры, по общимъ правиламъ общаго винта и тотъ, за кѣмъ осталось право покупки, не можетъ брать чужого прикупа, но обязательно долженъ взять только свой, лежащій по его правую руку; при чемъ прикупъ этотъ не долженъ показывать своему противнику.

Послѣ этого своимъ порядкомъ, ненужныя три карты отбрасываетъ, и объявляетъ игру и разыгрываютъ, соблюдая всѣ правила и законы обыкновеннаго винта.

Счетъ и расчеты тоже винта обыкновеннаго.

Вотъ и вся та немудреная махинація, которая требуется не для мудренаго, почему-то названнаго гусарскаго винта.

Г Л А В А XI.

Бисмарковскій винтъ.

Не большимъ интересомъ представляется, сравнительно только что описаннаго нами гусарскаго винта, и винтъ бисмарковскій. Характеръ этого винта отличается отъ всѣхъ существующихъ игръ въ винтъ.

Винтъ этотъ есть гениальное изобрѣтеніе нѣмцевъ, которые при своей глубокой мысленности, додумались, наконецъ, до того, что исключили даже общепринятое правило сдачи и тѣмъ исказили окончательно винтъ, сдѣлавшись не похожимъ ни на самого себя, ни на другія какія бы то ни было карточные игры и въ угоду, вѣроятно, своего патріотизма, назвали игру эту бисмарковскимъ винтомъ.

Плохъ же въ данномъ случаѣ патріотизмъ, какъ плоха и изобрѣтательность.

Играютъ только вдвоемъ и начинаютъ съ того, что берутъ колоду, состоящую изъ 52 картъ и кладутъ на столъ сорочкой вверхъ, понятно, предварительно хорошо стасовать, (еще этого не доставало, чтобы производить игру съ нетасованными картами).

Послѣ этого напротивъ сидящій партнеръ беретъ одну карту къ себѣ на руки, за нимъ то же дѣлаетъ и сдатчикъ; потомъ опять беретъ партнеръ и, если найдетъ для себя удобнымъ, бросаетъ одну карту въ сторону, какъ не представляющую для него интереса; то же самое продѣлываетъ и сдатчикъ. Послѣ двухъ, трехъ подобныхъ кюнштуковъ сдатчикъ, когда до него дойдетъ очередь, обязанъ взять двѣ карты подъ рядъ и отложить въ сторону, что будетъ означать прикупку, которую понятно, никто изъ играющихъ не имѣетъ права смотрѣть, и затѣмъ беретъ самъ карту.

Далѣе, беретъ опять партнеръ, оставляя карты у себя на рукахъ тѣ, которыя будутъ приходиться по его вкусу и отбрасывая ему не годныя. То же самое дѣлаетъ и сдатчикъ.

Все это дѣлается до тѣхъ поръ, пока вся колода такимъ образомъ будетъ разобрана и на рукахъ у каждаго играющаго будетъ по 12 картъ.

Послѣ этого начинаютъ переговоры, согласно правилъ и законовъ общаго нашего сибирскаго, классическаго винта, (потому, вѣроятно, что своего нѣмецкаго правила не додумались пока изобрѣсти).

Когда переговоры окончены, и покупатель получилъ право взять прикупъ, то прикупъ этотъ беретъ покупатель, но не показывается противнику, который долженъ довольствоваться тѣмъ, что покупатель обязанъ одну карту свою, какую онъ найдетъ для себя неудобной, передать игроку.

Далѣе, объявленная игра и ведется опять-таки обыкновеннымъ обще-принятымъ порядкомъ классическаго винта.

Нѣкоторые винтъ этотъ передѣлали опять на свой способъ, который заключается въ томъ; что сначала каждому игроку сдаютъ по 12 картъ на руки и кладутъ отдѣльно прикупъ въ двѣ карты, а оставшіяся карты разбираютъ вышеописаннымъ способомъ, отбрасываютъ ненужныя, и когда вся колода разобрана и на рукахъ остается по 12 картъ, тогда уже ведутъ переговоры и пр., какъ мы уже пояснили.

Это, милое изобрѣтеніе подобнаго винта, вполне достойно милой нѣмецкой націи.

Г Л А В А XII.

Петербургскій винтъ.

Петербургскій винтъ не есть какой-либо отдѣльный, самостоятельный винтъ, но подъ этимъ именемъ называются тѣ три игры винта, которыя разыгрываются при участіи, такъ называемаго, болвана.

Названіе петербургскаго винта произошло отъ того, что въ Петербургѣ прежде всего стали практиковать игру въ винтъ съ болваномъ, гдѣ подобный винтъ былъ, очень любимъ и предпочитался передъ другими винтами безъ болвана. А такъ, какъ мы уже описали всѣ тѣ винты, гдѣ участвуетъ или можетъ участвовать болванъ, то мы поэтому считаемъ излишнимъ. вновь переименовывать ихъ, а отсылаемъ желающихъ ознакомиться съ этими винтами, къ соотвѣтствующимъ главамъ нашего настоящаго руководства, гдѣ можно найти всѣ правила и законы, которыми слѣдуетъ руководствоваться.

Г Л А В А XIII.

Кавказскій или Симферопольскій винтъ.

Винтъ этотъ, обыкновенно, играется втроемъ.

Изъ колоды, въ 52 карты, отбрасываются двойки, тройки и четверки, и остаются лишь пятерки и далѣе, такъ что вся колода остается въ 40 картъ.

Сдаютъ каждому по 12 картъ.

Въ прикупъ кладутъ 4 карты.

Переговоры ведутся обыкновеннымъ, общепринятымъ, порядкомъ.

Начинаетъ переговоры сдающій.

Сдача картъ такъ-же по порядку.

Когда переговоры окончены, то прикупъ беретъ покупатель, но никому не показываетъ его.

По одной картѣ раздаетъ играющимъ, а одну отбрасываетъ какъ никому не принадлежащую, и объявляетъ игру.

Въ данномъ случаѣ, какъ и въ преферансѣ, двое противниковъ дѣйствуютъ заодно, противъ играющихъ.

Процессъ розыгрыша, въ записи и расчетѣ, и всѣ вообще правила и законы тѣ же, какія употребляются при обыкновенной игрѣ въ винтъ втроемъ съ болваномъ.

Г Л А В А XIV.

Игра въ винтъ съ прикупомъ въ 8 картъ.

Игра ведется съ четырьмя игроками, но возможно и съ большимъ количествомъ игроковъ, руководствуясь, конечно, табличками, показанными нами на стр. 36 и 37.

Играютъ въ полную колоду, т.-е., въ 52 карты.

Выборъ мѣстъ, сдача и все проч. все то же, что при винтѣ съ покупкой, разница заключается лишь только въ прикупѣ, въ которую кладутъ 8 картъ и начинаютъ своимъ порядкомъ переговоры, которые объявляетъ первымъ сдающій.

Когда переговоры окончены, и былъ сдѣланъ опросъ и право взять прикупъ, то покупатель прикупъ этотъ обязательно долженъ вскрыть, чтобы всѣ остальные играющіе могли его видѣть.

Далѣе покупатель, по своему усмотрѣнію и согласно переговорамъ, передаетъ своему партнеру четыре карты, а контрпартнерамъ—по двѣ карты.

Въ свою очередь, партнеръ покупателя передаетъ ему двѣ карты, а контръ-партнерамъ ничего.

Объявляется игра и разыгрывается по общимъ правиламъ.

Если по общему предварительному желанію игра объявлена съ гвоздемъ, то понятно само собою, что контръ-партнеры играющей стороны, обязаны въ свою очередь помѣняться между собой по картѣ.

Прибавленіе къ второму изданію.

- 1) Винтъ съ винтящей коронкой, съ таблицами вычисленія стоимости этихъ коронокъ. 2) Винтъ вчетверомъ въ открытый. 3) Винтъ втроемъ съ болваномъ. 4) Новый винтъ вдвоемъ. 5) Нѣсколько практическихъ замѣчаній въ винтъ вчетверомъ съ пересыпкой.

Со дня перваго нашего изданія „винтъ и другія карточныя игры“, прошло только три года, въ продолженіе которыхъ винтъ, какъ любимѣйшая всеобщая игра, сдѣлала много новыхъ усовершенствованій, выяснила много практическихъ вопросовъ и породила нѣсколько новыхъ винтовъ. Эти усовершенствованія, эти новые винты сдѣлались въ настоящее время общимъ достояніемъ многихъ любителей специалистовъ, но многимъ по сіе время еще неизвѣстны, а потому, чтобы пополнить это второе наше изданіе, мы обязаны сказать все, что относится до игры въ винтъ, и чѣмъ интересуются любители этой игры, не касаясь прочихъ игръ, такъ какъ между ними нѣтъ ничего новаго въ коммерческихъ играхъ, а появившіяся за послѣднее время азартныя игры въ видѣ напр., желѣзной дороги, какъ игры запрещаемыя, до насъ не относятся.

1) Винтъ съ винтящейся коронкой.

Въ главѣ VI мы сдѣлали описаніе винта съ восходящей коронкой, который, въ свое время, практиковался играющими, но въ настоящее время эта игра всѣми оставлена, а вмѣсто нея появился винтъ съ винтящейся коронкой.

Этотъ винтъ ничего особеннаго собою не представляетъ, за исключеніемъ нѣкоторыхъ несложныхъ условий, которыя очень легко запомнить и о которыхъ мы будемъ говорить далѣе, а теперь же скажемъ, что общія правила этого винта тѣ же, какъ при вышеописанныхъ нами винтахъ, и разница заключается лишь въ коронкахъ, которыя, въ данномъ случаѣ, сильно увеличиваютъ стоимость ихъ передъ обыкновенными коронками, въ другихъ винтахъ.

Съ винтящими коронками можно играть въ любой винтъ, но въ настоящее время предпочитаютъ винтъ съ прикупкой, перекупкой и гвоздемъ (см. главу V). Играютъ съ винтящейся коронкой, по преимуществу игроки, которые смотрятъ на винтъ, не какъ на пріятное и умное препровожденіе, но какъ на средство выиграть, т.-е., обыграть и заполучить значительный кушъ, забывая то, что мы говорили въ вступленіи нашего руководства (см. отъ издателя), что при игрѣ въ винтъ является воодушевленіе, забываются всѣ душевныя невзгоды, является развитіе умственныхъ способностей, затрагивается струнка самолюбія, чувствуется глубоко нравственное, честное настроеніе не обыграть противниковъ съ цѣлью ограбить ихъ карманъ, а лишь показать себя и тѣмъ самымъ удовлетворить свое самолюбіе, сознавая насколько мы выше въ пониманіи этой, по-истиннѣ умной игры, а потому игра въ винтъ и безъ денежныхъ расчетовъ (какъ игра въ шахматы) представляетъ собою громадный интересъ. Тѣмъ людямъ, которыя забыли эти, по-истиннѣ, честныя начала игры въ винтъ, повидимому, нравится видѣть передъ собою громадныя записи, которыя они, превративъ въ деньги, надѣются переложить въ свой карманъ; но надежды ихъ часто бываютъ обманчивы, если увидятъ таковыя же записи и

у своихъ противниковъ. Другого же расчета или другого повода и причины мы не можемъ себѣ представить и объяснить, выдуманныя этими игроками подобныя громадныя коронки, часто доходящія до милліоновъ. Не лучше ли и не легче ли будетъ, по нашему уразумѣнію, чѣмъ дѣлать громадныя записи, вычисляя коронки, въ надеждѣ получить хорошій выигрышъ, обратиться къ болѣе простому способу увеличить цѣну стоимости каждой фишки, стоимость выигрыша или проигрыша, и вмѣсто того, чтобы играть по тысячной, пятисотой, двухсотой и т. п., играть по рублю, по два и т. д. за каждую фишку, при чемъ записи и вычисленія будутъ относительно не велики, а выиграть или проиграть можно тѣ же милліоны.

Впрочемъ, зачѣмъ намъ добиваться значенія смысла появленія винта съ восходящими коронками; но разъ эта игра существуетъ, и въ настоящее время большинствомъ игроковъ въ винтъ—практикуется, то на нашей обязанности лежитъ долѣе дать объ этой игрѣ подробныя свѣдѣнія и указать на тѣ правила, которыя примѣняютъ въ данномъ случаѣ.

Какъ намъ извѣстно, что всякая коронка: простая, козырная или безкозырная, даетъ намъ право записи, согласно расчета указаннаго нами выше, между тѣмъ, какъ винтящая коронка не придерживается этого расчета, а дѣлается расчетъ ея по назначенію игры.

При игрѣ съ винтящей коронкой игра менѣе четырехъ не допускается, покупка сдается четыре карты; купившій передаетъ своему партнеру также четыре карты, а сей послѣдній всѣмъ раздаетъ по одной картѣ. Контръ-партнеры передаются между собою такъ же по одной картѣ, т.-е. по гвоздю и игра разыгрывается обыкновеннымъ порядкомъ.

Хотя при этой игрѣ, какъ мы только-что сказали, нельзя играть меньше четырехъ, но переговоры могутъ начинаться съ одной т.-е. съ простой игры.

Мы уже сказали, что въ настоящее время съ винтящей коронкой винтъ играется исключительно съ покупкой четырехъ, съ передачей и гвоздемъ согласно винта, изложеннаго нами въ главѣ V, а потому все, что здѣсь будетъ говориться, будетъ относиться до этого рода винта.

Главная роль и главная забота каждого играющего съ винтящей коронкой,—должно стараться образовать какъ можно длиннѣе коронку, что дѣлается благодаря покупкѣ прикупа, согласуясь съ мастью, имѣющеюся на рукахъ; но чтобы предупредить образование большихъ коронокъ, имѣется одно изъ главныхъ правилъ, заключающихся въ слѣдующемъ: послѣ назначенія кѣмъ-либо масти, первый изъ противниковъ, долженъ обязательно сказать *два* въ той же масти, въ томъ только случаѣ, если у него не имѣется фигуры назначенной масти, чтобы тѣмъ самымъ дать сигналъ, т.-е. показать своему партнеру, что предвидится образование у противниковъ большой коронки и этимъ самымъ вызываетъ своего партнера назвать свою длинную масть, ввиду того, что много будетъ выиграно поставить и двойной штрафъ, чѣмъ допустить образование большой коронки, которая часто можетъ явиться стоимостью нѣсколькихъ сотенъ тысячъ фишъ.

Если же у партнера есть какая-нибудь фигура той масти, которую называлъ противникъ, то партнеръ, не имѣя своей собственной масти, обязательно долженъ сказать *пасъ*. Вотъ это и есть тѣ главные правила, которыми долженъ руководствоваться каждый, играющій въ винтъ съ винтящейся коронкой, а все прочее согласно винта съ пересыпкой и гвоздемъ изложеннаго нами въ главѣ V.

Расчетъ при игрѣ въ винтъ съ винтящей коронкой.

КОРОНКИ КОЗЫРНЫЯ.

При игрѣ 4 коронка до	Дамы	козырная	4000	фиш.
"	"	валета	8000	"
"	"	десятки	16000	"
"	"	девятки	32000	"
"	"	восьмерки	64000	"
"	"	семерки	128000	"
"	"	шестерки	256000	"
"	"	пятерки	512000	"
"	"	четверки	1024000	"
"	"	тройки	2048000	"
"	"	двойки	4096000	"

При игрѣ 5 коронка до	Дамы	8000	”
”	валета	16000	”
”	десятки	32000	”
”	девятки	64000	”
”	восьмерки	128000	”
”	семерки	256000	”
”	шестерки	512000	”
”	пятерки	1024000	”
”	четверки	2048000	”
”	тройки	4096000	”
”	двойки	8192000	”
При игрѣ мал. шлем. до	Дамы	16000	”
”	валета	32000	”
”	десятки	64000	”
”	девятки	128000	”
”	восьмерки	256000	”
”	семерки	512000	”
”	шестерки	1024000	”
”	пятерки	2048000	”
”	четверки	4096000	”
”	тройки	8192000	”
”	двойки	16384000	”
При игрѣ бол. шлем. до	Дамы	32000	”
”	валета	64000	”
”	десятки	128000	”
”	девятки	256000	”
”	восьмерки	512000	”
”	семерки	1024000	”
”	шестерки	2048000	”
”	пятерки	4096000	”
”	четверки	8192000	”
”	тройки	16384000	”
”	двойки	32768000	”

Коронки эти считаются тогда лишь, когда игра выиграна; но если назначенная игра проиграна, то всѣ коронки козырныя расчитываются какъ не козырныя (простыя) по слѣдующему вычисленію,

Коронки не козырные (т.-е. простые).

При назначен. 4 до Дамы коронка не козырная 500 фиш.				
"	"	валета	"	1000 "
"	"	десятки	"	1500 "
"	"	девятки	"	2000 "
"	"	восьмерки	"	2500 "
"	"	семерки	"	3000 "
"	"	шестерки	"	3500 "
"	"	пятерки	"	4000 "
"	"	четверки	"	4500 "
"	"	тройки	"	5000 "
"	"	двойки	"	5500 "

При назначен. 5 до Дамы				
"	"	валета	"	1000 "
"	"	десятки	"	1500 "
"	"	девятки	"	2000 "
"	"	восьмерки	"	2500 "
"	"	семерки	"	3000 "
"	"	шестерки	"	3500 "
"	"	пятерки	"	4000 "
"	"	четверки	"	4500 "
"	"	тройки	"	5000 "
"	"	двойки	"	5500 "

При назнач. мал. шл. до Дамы				
"	"	валета	"	1500 "
"	"	десятки	"	2000 "
"	"	девятки	"	2500 "
"	"	восьмерки	"	3000 "
"	"	семерки	"	3500 "
"	"	шестерки	"	4000 "
"	"	пятерки	"	4500 "
"	"	четверки	"	5000 "
"	"	тройки	"	5500 "
"	"	двойки	"	6000 "

При назнач. бол. шл. до Дамы				
"	"	валета	"	2000 "
"	"	десятки	"	2500 "
"	"	девятки	"	3000 "
"	"	восьмерки	"	3500 "
"	"	семерки	"	4000 "
"	"	шестерки	"	4500 "
"	"	пятерки	"	5000 "
"	"	четверки	"	5500 "
"	"	тройки	"	6000 "
"	"	двойки	"	6500 "
"	"		"	7000 "

Смотря по соглашенію, эти же коронки могут считаться обыкновенно, какъ не козырные коронки, начиная счетъ отъ дамы въ 500 фишъ и кончая двойкой въ 5,500 фишъ не считая назначенія игры, хотя бы игра была назначена большимъ шлемомъ. Это, повторяемъ зависитъ отъ соглашенія.

Коронки при назначеніи игры безъ козырей.

Счетъ этимъ коронкамъ тотъ же, какъ при игрѣ козырной, но такъ какъ въ безкозырной игрѣ онеровъ нѣтъ, то, вмѣсто нихъ, дѣлается вычисленіе онеровъ по тузамъ, слѣдующимъ образомъ:

Если у объявившаго игру безъ козырей будетъ находиться на однѣхъ рукахъ четыре туза въ объявленной игрѣ 4, то онъ пишетъ, какъ за онеровъ каждаго туза, по 4,000, т.-е., всего 16,000 фишъ.

Если объявлена игра безъ козырей 5, то за четыре туза на одной рукѣ пишется 20,000.

Если объявлена игра безъ козырей при маломъ шлемѣ, то за четыре туза на одной рукѣ пишется 24,000.

Если объявлена безкозырная игра при большомъ шлемѣ, то за четыре туза на однѣхъ рукахъ пишется 28,000.

При объявленіи безъ козырей въ игрѣ 4, имѣя трехъ тузовъ, даже на двухъ рукахъ, то за каждый тузъ пишется по 4 тысячи, а всего 12 тысячъ.

При томъ же безкозырномъ объявленіи игры 5 за каждые три туза, даже на разныхъ рукахъ, пишется по 5 тысячъ, итого 15,000.

При объявленіи безкозырного малаго шлема, имѣя три туза, то за каждого пишется по 6 тысячъ, итого 18,000.

При объявленіи безкозырного большого шлема, имѣя трехъ тузовъ, даже въ разныхъ рукахъ, за каждого туза пишется по 7,000; итого 21,000.

Если у играющаго безъ козырей будетъ два туза и у его противниковъ два туза, то за этихъ тузовъ никто ничего не пишетъ.

Если у играющаго безъ козырей будетъ одинъ тузъ при игрѣ 4, то противная сторона пишетъ за три туза 12,000.

Если у играющаго безъ козырей будетъ одинъ тузъ при игрѣ 5, то противная сторона пишетъ 15,000.

Если у играющаго безъ козырей будетъ одинъ тузъ при игрѣ малый шлемъ, то противная сторона пишетъ 18,000.

Если у играющаго безъ козырей будетъ одинъ тузъ при игрѣ большой шлемъ, то противная сторона пишетъ 21,000.

Если у играющаго безъ козырей не будетъ ни одного туза, то противная сторона пишетъ за нихъ то, что записалъ бы играющій согласно вышеприведеннаго нами расчета по игрѣ.

Вотъ все, что мы можемъ сказать о вновь появившейся игрѣ въ винтъ съ винтящимися коронками и еще разъ повторимъ, что удивляемся тѣмъ игрокамъ, которые создали эту игру, усложняя ее вышеприведенными вычислениями громаднхъ коронокъ, для ускоренія записи которыхъ необходимо подъ рукой имѣть таблицы, вычисленныя нами, безъ которыхъ одни расчеты затянутъ игру въ каждомъ роберѣ, въ каждой партіи, что для любителей винта, есть потеря золотого времени, вслѣдствіе чего мы отказываемся дать или придумать тотъ смыслъ, которымъ руководствовались игроки, избобрѣтая этотъ винтъ.

2) Винтъ вчетверомъ въ открытую.

Въ главѣ VII мы описали винтъ втроемъ съ болваномъ.

Винтъ этотъ избобрѣтенъ вслѣдствіе того, что не всегда можно найти четвертаго партнера, который необходимъ для настоящаго винта; но въ настоящее время оказывается то, что вин-

теры настолько изощрились въ игрѣ, настолько, такъ сказать, вошли во вкусъ, что, хотя и имѣется на-лицо четвертый партнеръ, но предпочитаютъ играть въ открытый винтъ, т.-е., съ болваномъ, такъ какъ, хотя и садятся играть вчетверомъ, не съ тѣмъ условіемъ, чтобы сдающій изображалъ изъ себя болвана и, открывъ свои карты, не мѣшался бы въ игру, а относился бы къ игрѣ совершенно пассивно, точно такъ же, какъ въ преферансѣ, сдающій, но не лишается только права записывать тотъ штрафъ, который поставилъ играющій.

Всѣ правила игры тѣ же, что въ винтъ съ болваномъ переходящимъ, только самъ болванъ здѣсь не переходитъ, а остается на своемъ мѣстѣ и, если посчастливится ему, то записываетъ за играющимъ штрафъ, согласно расчета игры.

Изъ этого немудренаго винта видно только одно, что играющій, ставя штрафъ, отдаетъ его не двумъ своимъ соперникамъ, а тремъ, въ томъ только и заключается разница его.

3) Новый винтъ втроемъ съ болваномъ.

Играть въ этотъ винтъ можно, какъ въ классическій, такъ равно и въ прочіе винты; но предпочитаютъ играть его съ покупкой четырехъ картъ, съ пересышкой и съ гвоздемъ.

Игра эта мало разнится съ такой же игрой, объясненной нами въ главѣ VII и начинается съ того, что берутъ карты и тотъ, кто возьметъ младшую карту, выбираетъ мѣсто и долженъ имѣть противъ себя открытыя карты болвана.

Къ болвану каждый изъ играющихъ можетъ, согласуясь со своими картами, дѣлать прикупъ, но при этомъ, прежде, чѣмъ открыть прикупку, обязательно долженъ объявить куда онъ желаетъ присовокупить эту прикупку, къ болвану ли, или взять къ себѣ на руки.

Послѣ раздачи прикупа, послѣ обмѣна гвоздемъ начинается розыгрышъ обыкновеннымъ порядкомъ, но выходъ отъ болвана, хотя бы къ нему и былъ взятъ прикупъ,—не дѣлается, а всегда дѣлаетъ этотъ выходъ играющій.

Всѣ расчеты по записямъ тѣ же, какъ и въ обыкновенномъ винтѣ съ пересышкой и гвоздемъ.

Послѣ того, когда первый роберъ оконченъ, тотъ, кто сидѣлъ противъ болвана, переходитъ и занимаетъ мѣсто своего лѣваго сосѣда, лѣвый сосѣдъ переходитъ на мѣсто своего бывшаго визави, а сей послѣдній садится противъ болвана и начинается игра точно такъ же, какъ и первый роберъ.

Послѣ окончанія этого робера, играющій противъ болвана, пересаживается на мѣсто своего лѣваго сосѣда, лѣвый сосѣдъ на мѣсто своего визави, а сей послѣдній на мѣсто противъ открытаго болвана и продолжаютъ играть.

Послѣ окончанія третьяго робера кругъ считается оконченымъ, и играющіе могутъ прекратить игру не ранѣе окончанія перваго круга, никто изъ играющихъ отказаться отъ игры не имѣетъ права, хотя бы между игроками и произошло бы сильное недоразумѣніе, что часто и бываетъ съ горячими игроками. А для того, чтобы предотвратить всякіе споры, въ какихъ бы они не были обостренныхъ положеніяхъ, необходимо, сядясь играть, постановить условія, на сколько круговъ садятся играющіе: на одинъ, два, три и т. д., при чемъ никто не имѣетъ права отказаться оставить игру ранѣе, какъ условленное число круговъ не будетъ выиграно. За неисполненіе сего условія, весь выигрышъ оставившаго игру, поступаетъ полностью въ пользу двухъ прочихъ игроковъ, которыя и дѣлятъ этотъ выигрышъ по равной части между собою.

Если же оставившій игру ранѣе условленного срока окажется въ проигрышѣ, то онъ обязанъ заплатить этотъ проигрышъ въ двойномъ размѣрѣ въ пользу своихъ игроковъ, которыя такъ же раздѣляютъ его между собою по равной части.

Изъ этого всего видно, что игра втроемъ новаго винта съ болваномъ разнится отъ винта съ болваномъ переходящимъ, постояннымъ, изложеннымъ нами въ главѣ VII, — только тѣмъ, что болванъ этотъ дѣлается общимъ достояніемъ и не обязуетъ никого играть съ нимъ постоянно.

А разница этого винта отъ винта къ переходящимъ болванамъ (глава VII) заключается лишь въ томъ, что объявившій игру, не имѣетъ права пересаживаться къ болвану, а остается на своемъ мѣстѣ, что важно для играющихъ, такъ какъ расчесть въ выходѣ имѣетъ много данныхъ, въ пользу остальныхъ игроковъ, т.-е., контръ-партнеровъ.

4) Новая игра въ винтъ вдвоемъ.

До изданія перваго нашего руководства въ винтъ было только два винта, которые могли разыгрываться вдвоемъ, это винтъ гусарскій (глава X) и винтъ бисмарковскій (глава XI), но какъ первый, такъ и второй не представляютъ собою большого интереса, и, насколько мы понимаемъ игру въ винтъ, которая своими умными комбинаціями развлекаетъ насъ, увлекаетъ этими комбинаціями и тѣмъ самымъ даетъ намъ возможность отдохнуть отъ ежедневныхъ „трудовъ праведныхъ“. Между тѣмъ, какъ винтъ гусарскій или бисмарковскій не только не увлекаетъ и не развлекаетъ, но гнететъ и утомляетъ насъ, а потому съ появленіемъ новаго, вполне разумнаго винта вдвоемъ, есть какъ бы насущная потребность каждого любителя винта, да оно такъ и должно быть.

Вообразите себѣ, что при всемъ желаніи въ свободное лѣтнее время на дачѣ, или на зимнихъ квартирахъ, въ длинные, скучные, осенние или зимние, вечера, при всей охотѣ повинтиться, мы лишены этого удовольствія, такъ какъ не только часто не можемъ приобрести четвертаго винтера, но не находится даже и третьяго, а потому, волей или неволей, должны выбирать винтъ вдвоемъ, бисмарковскій или гусарскій, и выбирая изъ этихъ двухъ бѣдъ, понятно, останавливаемся на винтѣ гусарскомъ, къ которому всѣ истинно-любители относятся съ насмѣшкой, называя эту игру лучшимъ средствомъ отъ бессонницы, и даже удивляются, почему доктора прописываютъ своимъ пациентамъ разныя усыпляющія наркотики и не посоветуютъ своимъ больнымъ выучиться играть въ гусарскій винтъ.

Дѣйствительно, игра въ этотъ винтъ, т.-е., въ гусарскій винтъ, самая скучная, самая однообразная, монотонная, вполне усыпляющая, но не развлекающая, не представляющая собою ничего серьезнаго, умственнаго интереса. Винтъ этотъ, по всей вѣроятности, выдуманъ съ единственной цѣлью поколебать достоинство настоящаго винта и извратить о немъ всѣ прекрасныя понятія, которыя чужды профанамъ, такъ какъ тотъ, кто не знакомъ съ настоящимъ общепринятымъ винтомъ, вздумалъ бы изучить единственно гусарскій (а его изучить весьма не

трудно даже и недалекому, въ умственныхъ понятіяхъ, субъекту), то, по всей вѣроятности, этотъ субъектъ навсегда отказался бы перейти къ изученію какого бы то ни было другого винта, и забросилъ бы карты, чтобы позабыть и гусарскій винтъ.

Беря во вниманіе все то, что мы только что изложили, мы относимся съ душевною благодарностью къ изобрѣтателю умнаго и вполне естественнаго винта вдвоемъ, который многимъ болѣе нравится винта вчетверомъ, такъ какъ здѣсь никто изъ играющихъ не зависитъ отъ своего партнера, а зависитъ единственно самъ отъ себя, вслѣдствіе чего всѣ ошибки, всѣ правильные или неправильные расчеты падаютъ единственно на самого себя, вслѣдствіе чего нѣтъ ни шума, ни спора, а потому и нѣтъ причины принимать со стола подсвѣчники и пепельницы, какъ это часто практикуется при игрѣ въ винтъ вчетверомъ, гдѣ споръ доходитъ до грандіозныхъ размѣровъ, далеко не безопасныхъ для личностей играющихъ.

Играютъ этотъ винтъ въ двѣ колоды, по 52 карты въ каждой, и начинаютъ съ того, что, беря по одной картѣ съ колоды, младшая карта даетъ право выбирать мѣсто и сдавать.

Партнеры садятся другъ противъ друга и въ то время, когда сдатчикъ раздаетъ карты, другой тасуетъ другую колоду для своей сдачи.

Сдача производится такъ: по одной картѣ раздается слѣва направо и кладется четыре на прикупъ. Правая сторона отъ сдатчика открывается, а лѣвая сдача остается неоткрытой.

Первый переговоры, не менѣе 4-хъ, предоставляется сдатчику, если онъ спасуетъ, то можетъ объявить другой игрокъ, но также не менѣе 4-хъ.

Само собою, что объявленіе игры согласуется всегда съ открытыми картами и съ тѣми мастями, которыя имѣются на рукахъ. Послѣ объявленія игры вторымъ игрокомъ, можетъ объявлять опять и сдатчикъ, и такимъ образомъ ведутся переговоры до тѣхъ поръ, пока игра не выяснится окончательно, и пока одна изъ сторонъ окончательно откажется, т.-е., пока не скажетъ окончательно пасъ.

Послѣ этого, тотъ, за кѣмъ осталось право покупа, тотъ беретъ четыре карты прикупа и открываетъ его, предварительно

объявивъ, куда онъ желаетъ взять этотъ прикупъ, къ себѣ ли на руки, или положить къ открытымъ картамъ болвана, съ которыми онъ долженъ играть.

Послѣ вскрытія прикупки противной сторонѣ дается право посмотреть тѣ карты, которыя до сего времени были не открыты, но карты эти до окончательнаго объявленія игры не должны открываться.

Купившій прикупъ, предположимъ, къ себѣ на руки отдаетъ четыре карты своему болвану (пересыпка), а отъ болвана по одной картѣ раздаетъ всѣмъ; такимъ образомъ, у каждого получится по 13 картъ.

По раздачѣ этихъ картъ противникъ въ этотъ моментъ открываетъ тѣ карты, которыя до сихъ поръ были закрыты и даетъ этимъ картамъ одну отъ себя (гвоздь) и такой же гвоздь, по своему расчету, беретъ отъ этихъ картъ и начинается розыгрышъ.

Первый ходъ всегда дѣлаетъ противная сторона и ходить изъ рукъ, но не изъ открытыхъ картъ, подъ играющаго.

Игра безъ всякаго отклоненія правилъ ведется такъ же, какъ при винтѣ вчетверомъ съ пересыпкой. То же разыгрываніе, тѣ же штрафы и выигрыши, тѣ же расчеты онеровъ, тузовъ и проч. и проч., и всѣ тѣ же записи, только нѣтъ спору, шуму, гаму и тѣхъ, часто ощутительныхъ и затрагивающихъ самолюбіе игроковъ, которыя сплошь и рядомъ являются при игрѣ вчетверомъ, отчего повторяемъ, что игра вдвоемъ много пріятнѣе, а винтъ этотъ, какъ видите, остается винтомъ правильнымъ, разумнымъ и увлекательнымъ.

5) Нѣсколько общихъ замѣчаній при игрѣ въ винтъ вчетверомъ,

Не существуетъ, да и не можетъ существовать ни одной игры безъ правилъ, выработанныхъ практикой. Къ этой истинѣ не чужды и винтъ.

Послѣ появленія на свѣтъ классическаго винта, послѣ практическихъ его указаній, усовершенствованій появились разумныя правила, предписывающія разумнымъ игрокамъ

придерживаться этихъ правилъ, во избѣжаніе споровъ и всѣхъ могущихъ произойти недоразумѣній, часто ведущихъ за собой дурныя послѣдствія. Дѣйствительно, правиламъ этимъ всѣ игроки и придерживались, пока царилъ классическій винтъ, но съ появленіемъ другихъ различныхъ винтовъ, а тѣмъ болѣе съ появленіемъ винта съ прикупкой, пересыпкой и гвоздемъ, никто никакимъ правиламъ не придерживается и не желаетъ придерживаться, говоря, что въ этомъ винтѣ правилъ не можетъ быть и всѣ правила его должны существовать у каждаго въ мозгахъ, лишь надо имѣть въ головѣ царя, вслѣдствіе чего происходитъ часто то, что самъ Аллахъ ничего не разберетъ въ томъ шумномъ гамѣ, крикѣ и въ томъ изступленіи, которыя нарождаются отъ играющаго съ царемъ въ головѣ.

Мы не желаемъ никому навязывать тѣ правила, которыя должны быть непремѣнной обязанностью каждаго благомысленнаго винтера, но и не желаемъ отказаться отъ нихъ окончательно, какъ отъ ненужныхъ, такъ какъ считаемъ ихъ во многихъ случаяхъ необходимыми указаніями для пониманія своего партнера и для уразумѣнія его, въ свою очередь, а потому скажемъ объ нихъ нѣсколько словъ, какъ о правилахъ болѣе важныхъ, не вдаваясь во всѣ мелочи, во всѣ подробности.

Какъ извѣстно всякому, что винтъ вчетверомъ съ покупкой въ четыре карты, играется съ пересыпкой и гвоздемъ, при чемъ игра назначается не менѣе четырехъ, въ какой бы то ни было масти или безъ козырей, а потому, если кто-нибудь изъ игроковъ противной стороны назначаетъ какую-либо младшую масть, напр., пики, а у васъ имѣется масть старшая, то вы, чтобы не дать разговориться противникамъ, можете, и даже должны, стараться сразу назначать п я т ь п и к т, хотя бы ихъ у васъ не было ни одной. Этимъ вы дадите знать своему партнеру, чтобы онъ надѣялся, что вы будете играть въ красной масти. Но, если красной масти нѣтъ у васъ, а есть трефы, то, не замаскировывая игры, объявите 4 трефы, при чемъ, если найдется у вашего партнера своя масть красная, то онъ въ свою очередь, долженъ ее показать, если когда красной масти нѣтъ, а есть поддержка въ трефахъ, то онъ скажетъ 5-ть трефъ и, такимъ образомъ, игра мало-по-малу объяснится и сдѣлается яснымъ, кому покупать.

Объяснять масть надо тогда только, когда вы рассчитываете взять не менѣе шести взятокъ, въ надеждѣ, что у вашего партнера имѣется взятки 2—3, а въ покупѣ 1—2 взятки и игра составитъ 4 и 5. Поддерживать вашего партнера надо тогда только, когда у васъ на рукахъ будетъ не менѣе 2—3 взятки, въ противномъ случаѣ, вы введете партнера въ заблужденіе и онъ можетъ объявить ту игру, которая выиграться не можетъ.

Если вы не поддерживаете партнера, а на всѣ его заявленія говорите п а с ь, но партнеръ не унимается и настойчиво требуетъ вашей покупки, то вы обязательно должны купить, хотя бы въ его объявленной масти не было у васъ ее не одной. Но это настоятельное требованіе вашего партнера дѣлается имъ въ видахъ того, что онъ, купя самъ, можетъ купить такую карту, которую ему некуда будетъ сбыть и тѣмъ самымъ не сдѣлаетъ у себя ни одного ренонса, между тѣмъ при вашей покупкѣ, вы или можете прислать ему какую-либо одну масть или какихъ-либо фигуръ, которыя могутъ у него отыграться.

Если, при настоятельномъ требованіи партнера, вы были принуждены купить, и, если при этомъ партнеръ не говорилъ вамъ сразу коронку, а вы купили, положимъ, его масти четыре карты, но безъ онеровъ, то самое лучшее въ данномъ случаѣ дѣлать ренонсы и играть на нихъ, укрывая чужую масть, которая безъ ренонсовъ вашихъ могла бы дѣлать взятки.

То же самое надо дѣлать, т.-е., играть на ренонсахъ, и въ то время, если у васъ безъ онеровъ будетъ 5 или 6 мелкихъ козырей, которые большую коронку у партнера составить не могутъ, а поколотивъ взятки вашихъ противниковъ, могутъ принести вамъ существенную пользу, такъ какъ игра ваша, хотя бы вы и закупились,—въ большинствѣ случаевъ можетъ быть выиграна.

Заканчивая такимъ образомъ описаніе всѣхъ родовъ игръ въ винтъ, мы старались, по силѣ своей возможности и знанія, сдѣлать это описаніе настолько подробно и настолько популярно, чтобы, въ случаѣ надобности, каждый могъ самъ, безъ сторонней помощи, основательно понять, какъ самый процессъ каждаго винта, такъ равно его правила и законы, но должны думать, въ чемъ мы сознаемся откровенно, что найдутся игроки, которые могутъ упрекать насъ единственно за то, что руководство наше не говоритъ еще о тѣхъ винтахъ, которые, быть можетъ, и существуютъ въ настоящее время, но не вошли въ наше описаніе.

Съ этимъ мы должны, пожалуй, согласиться, но не можемъ принять на себя вину въ этомъ обвиненіи, въ этой неполнотѣ нашего руководства, такъ какъ причиною этого были не мы, а самый винтъ, и его приверженцы.

Винтъ, какъ мы сказали въ своемъ вступленіи, игра настолько умная, завлекательная и пріятная, что, заинтересовавши собою весь свѣтъ, тѣмъ самымъ породила въ истинно преданныхъ специалистахъ этой игры массу разнородныхъ усовершенствованій и комбинацій, и эти комбинаціи, эти усовершенствованія являются не годами и мѣсяцами, и даже днями, нарождая особые винты и давая имъ особые наименованія.

Угоняться за всѣми, вновь народившимися, винтами не представляется положительно никакой возможности. А потому виноваты ли мы будемъ, когда, оканчивая настоящее руководство и неся его въ типографію для печати,—народится еще какой-либо винтъ, два или три? Возможно ли и должно ли пріостанавливать печатаніе, чтобы выждать время для описанія новыхъ винтовъ? И это можетъ повторяться до безконечности, такъ какъ, повторяемъ, что игра въ винтъ даетъ много матеріала для фантазіи въ ея разнообразныхъ видоизмѣненіяхъ, да при томъ и нужно ли знать, на самомъ дѣлѣ, всѣ эти видоизмѣненія? Намъ кажется, что достаточно и тѣхъ видоизмѣненій винта, которые описали мы въ количествѣ двадцати. Достаточно выполнѣ будетъ основательно и прочно изучить одинъ классическій винтъ, чтобы выполнѣ понимать тѣ, другіе винты, которые появились въ настоящее время или появятся въ будущемъ!..

ЧАСТЬ II. Коммерческія игры.

ГЛАВА XV.

Вистъ.

Игра въ вистъ изобрѣтена англичанами. Игра очень старая и была самая любимая въ Англіи, въ особенности Бретаніи, но съ появленіемъ винта вистъ оставленъ почти всѣми.

Такъ какъ въ исторіи винта мы говорили, что онъ взялъ свое основаніе, главнымъ образомъ, изъ виста, то, поэтому, винтъ во многомъ схожъ съ вистомъ, или даже, скорѣе, винтъ похожъ на вистъ.

Какъ въ винтѣ такъ равно и въ вистѣ требуется полное вниманіе, наблюдательность, размышленіе и такъ далѣе.

Какъ въ винтѣ, такъ равно и въ вистѣ являются и ренонсы, и онеры, и партія, и роберы, и леве и т. д.

Вистъ, какъ и винтъ, обязательно требуетъ четырехъ игроковъ, но, впрочемъ, можно играть втроемъ, и даже вдвоемъ, понятно, съ открытыми картами, т.-е., съ болваномъ.

Такъ же, какъ въ винтъ, можно играть и въ вистъ впятеромъ и вшестеромъ, руководствуясь табличками, указанными нами на стр. 36 и 37, которыми пользуются игроки въ винтъ.

Выбираютъ масти и разсуживаются по правиламъ винта, составляя себѣ партнера и контръ-партнеровъ и послѣ каждаго робера обязательно мѣняють партнеровъ, т.-е., дѣлается точно такъ же, какъ это мы говорили въ игрѣ въ винтъ.

Сдача и съемка такъ же по правиламъ винта и по одной картѣ, но когда карты всѣ розданы, то послѣдняя открывается, и остается до тѣхъ поръ, пока игроки всѣ разберутъ свои карты по мастямъ.

Карта эта называется козыремъ и берется сдатчикомъ къ себѣ.

Сдатчикъ во время сдачи не имѣетъ права подглядывать или показывать нижнюю карту, въ противномъ случаѣ, карты мѣняются и сдается слѣдующій.

Пока карты еще не всѣ розданы, никто не имѣетъ права трогать ихъ.

Если карта, какая бы ни была, фигура или фоска, во время сдачи откроется, то сдатчикъ вновь долженъ стасовать карты опять снять и пересдать.

Во время двухъ пересдачъ, третья пересдача не допускается и сдается слѣдующій.

Если игра кѣмъ-либо сдѣлана не въ очередь и до выхода никто про это не заявилъ, то игра признается правильною, въ противномъ случаѣ влечетъ за собою пересдачу.

Начало хода дѣлаетъ сосѣдъ, сидящій по лѣвую сторону отъ сдатчика, а слѣдующій ходъ принадлежитъ тому, кто возьметъ взятку.

Всякій обязательно долженъ сносить ту масть, въ которую ходить, но не обязательно масть эту перебивать,—это зависить отъ расчета играющаго. Въ то же время, когда масти требуемой не окажется, то можно бить козыремъ, или сносить ненужную масть.

Если кто сдѣлалъ ренонсъ, т.-е., положить другую масть, вмѣсто требуемой, то контръ-партнеры лишутъ за нимъ пять фишъ наградой или отбираютъ три взятки въ свою пользу. Ренонсъ этотъ считается тогда лишь, когда будетъ закрыта взятка, но до этого, сдѣлавши ошибку, можетъ исправить ее перемѣной карты требуемой масти, но положить эту карту по желанію противной стороны старшую или младшую.

Партнеръ того, кто сбросилъ карту не той масти, которую требуютъ, имѣетъ право спросить своего товарища, что не сдѣлалъ ли онъ ренонса, и если окажется потомъ, что дѣйствительно произошелъ ренонсъ, то отвѣчаетъ единолично только тотъ, кто сдѣлалъ эту ошибку.

Въ то время, когда кто-либо не въ очередь бросить карту, то противная сторона или можетъ промолчать про это, или если признаетъ нужнымъ, то просить, чтобы партнеръ перемѣнилъ масть и ходилъ съ другой масти.

Если игрокъ, сидящій третьимъ отъ выпедшаго, бросить карту раньше второго, то четвертый играющій можетъ бросить карту раньше своего партнера; эта ошибка со стороны третьяго ничѣмъ не можетъ быть поправлена.

Когда кто-либо изъ игроковъ не даетъ на взятку карту по разсѣянности ли или по какому бы не было случаю, и будетъ продолжать играть съ лишней картой, то противная сторона можетъ признать игру, или просить новой сдачи.

Если кто самоувѣренно пожелаетъ открыть свои карты, какъ это часто бываетъ, то картами этими распоряжаются противныя стороны, могутъ ходить и укрывать ими по своему произволу, согласно правиламъ виста.

Смотрѣть можно послѣднія только двѣ взятки.

По большей части самый лучший ходъ—съ длинной масти, или съ ровной. Если же приходится ходить съ туза съ маленькой, то лучше сначала пройти съ маленькой, а потомъ съ туза. Имѣя короля самъ-третей, или самъ-четверть, обязательно надо ходить съ маленькой, а имѣя короля самъ другъ, не слѣдуетъ никогда ходить. Отъ дамы же самъ-третей ходятъ въ крайнихъ случаяхъ,—если другихъ выходовъ, болѣе лучшихъ не имѣется.

Придерживаются также того правила, про которое мы уже говорили въ винтѣ, это всегда слѣдуетъ выпедшую маленькую карту своего партнера бить самой старшей и сейчасъ же отвѣчать со старшей. Исключеніе въ данномъ случаѣ бываетъ тогда лишь, если партнеръ имѣетъ самъ сильную масть, тогда онъ отходявъ свою, обязанъ передать вамъ вашу.

Имѣя на рукахъ короткую козырную масть, или несильную, козырять нельзя, пока самъ играющій не захочетъ этого, начавъ козырять. Козырять допускается лишь тогда, когда имѣется четыре и болѣе козырей.

Понятно само собою, если имѣется тузъ и при немъ дама, то ни съ туза, ни съ дамы ходить не слѣдуетъ, такъ какъ есть надежда, что не только тузъ, но и дама могутъ взять сами по

себѣ двѣ взятки, а потому слѣдуетъ выжидать не пойдеть-ли кто съ этой масти и рѣзать дамой.

Ходить съ дамы симъ другъ или валета самъ другъ, это будетъ означать, что у васъ очень плоха карта. Ходить съ тѣхъ мастей, которыя не имѣются у противниковъ, не слѣдуетъ, такъ какъ вы прямо ведете свои масти подъ убой. Отвѣчать въ масть противника также не должно, такъ какъ этимъ самымъ вы поможете ему отыграть его масть.

Всѣ прочія условія розыгрыша игры положительно тѣ же, какъ и при классическомъ винтѣ.

Первыя двѣ масти сбрасываются партнеромъ всегда слабыя, а потому ходить въ нихъ не слѣдуетъ.

Главное правило, какъ въ винтѣ, такъ и въ вистѣ, это прежде всего молчаніе, а потомъ слѣдить съ полнымъ вниманіемъ за выходами и за сносами картъ не только своего партнера, но и противныхъ сторонъ.

Въ вистѣ играютъ также полной, въ 52 карты, колодой.

Если кто заздается, хоть одинъ разъ, то лишается права повторить сдачу, а сдаетъ слѣдующій.

Если карта открылась лицевой стороной вверхъ при сдачѣ или вывалилась у кого-либо изъ рукъ и ее кто-либо видѣлъ, то надо требовать, чтобы карта эта была открыта; послѣдствія этой открытой карты извѣстны изъ винта.

Первыя фигуры, т. е., тузъ, король, дама, валетъ и десятка, какъ и при винтѣ, носятъ названіе онеровъ, которые имѣютъ слѣдующій счетъ: всѣ пять онеровъ на одной рукѣ или раздѣлившія у двухъ партнеровъ—требуютъ записи 5; за 4 онера записывается 4; а за три 2 фиши.

Послѣ окончанія каждой партіи сдающій имѣетъ право перемѣнить колоду, если пожелаетъ, но когда партіи нѣтъ, то мѣнять колоду нельзя.

Собирать карты и вести записъ долженъ кто-либо одинъ изъ партнеровъ каждой стороны. Лучше это дѣлать такъ: одинъ партнеръ долженъ вести записъ, а другой долженъ собирать взятки.

Роберъ въ вистѣ состоитъ также изъ двухъ партій. Какая сторона прежде окончить двѣ партіи, за той признается

выигрышъ робера. Послѣ окончанія партіи приписывается пять фишъ, а по окончаніи робера—десять.

Система записи можетъ быть или проведеніемъ горизонтальной или вертикальной черты мѣломъ, согласно показанной выше системѣ при винтѣ, стр. 38.

Чтобы окончить партію, необходимо имѣть пять леве, т.-е., записъ 10. Такъ какъ за каждое леве пишется двѣ фиши.

Если кто-либо возьметъ двѣнадцать взяткоу, то сторона эта, кромѣ 12 фишъ за леве, приписываетъ еще 10 фишъ къ онерамъ.

Большимъ шлемомъ называется тогда, когда будетъ какой-либо изъ сторонъ взято 13 взяткоу, тогда въ данномъ случаѣ пишется 14 фишъ за леве и 10 за онеры.

Чтобы выиграть роберъ, какъ мы только сказали, необходимо взять двѣ партіи, а потому, если какая изъ сторонъ выиграла партію нуль, т.-е., при общемъ расчетѣ у нихъ окажется въ результатѣ меньше, чѣмъ у противной стороны, то все-таки партія останется за тѣмъ, кто ее взялъ.

Въ вистѣ коронки, какъ въ винтѣ, не козырныя, т.-е., простыя, менѣе цѣнны, а козырныя оцѣняются вдвое дороже простыхъ, такъ, напр., коронка отъ дамы простая 5 фишъ, козырная 10. Отъ валета 10, козырная 20; отъ десятки 15, козырная 30; отъ девятки 20, козырная 40; отъ восьмерки 25, козырная 50; отъ семерки 30, козырная 60; отъ шестерки 35, козырная 70; отъ пятерки 40, козырная 80; отъ четверки 45, козырная 90; отъ тройки 50, козырная 100; отъ двойки 55, козырная 110.

Играть можно втроемъ по всѣмъ тѣмъ правиламъ, какъ въ вистѣ при четверыхъ, но съ болваномъ, всѣ игроки мѣняются съ болваномъ поочередно.

Можно играть въ вистѣ по общимъ правиламъ вдвоемъ, съ двумя болванами.

Можно, наконецъ, играть въ вистѣ и не объявляя козырей, въ такъ называемый безкозырный вистъ; въ данномъ случаѣ всѣ коронки считаются вдвойнѣ, какъ бы козырныя. Онерами считаются тузы.

Вдвоемъ въ вистѣ играютъ еще слѣдующимъ образомъ, хотя всѣ правила виста остаются въ своей силѣ.

Болвана совсѣмъ не бываетъ, а всѣ карты раздаютъ на четыре кучки, по 13 картъ въ каждой. Игроки садятся другъ противъ друга и, разсмотрѣвъ свои карты, каждый опредѣляетъ согласенъ ли онъ играть на своихъ картахъ или они ему не правятся и онъ желаетъ ихъ переменить. Въ послѣднемъ случаѣ, игрокъ бросаетъ свои карты и беретъ другія, которыя лежатъ отъ него по правую руку. Въ то время, когда карты обмѣнены, быть можетъ, и на худшія, но игрокъ долженъ на нихъ играть, а брать свои брошенные не имѣетъ права.

Козыремъ пользуется сдающій, но, если онъ переменяетъ карты, то козырь, открытый имъ, также пропадаетъ.

Никто изъ игроковъ до обмѣна картъ на новыя, не имѣетъ права смотрѣть, какія карты приготовлены для этого обмѣна, а равно, не имѣетъ права заглядывать въ тѣ карты, которыя однажды имъ уже брошены.

За онеры пишется такъ же, какъ и при обыкновенномъ вистѣ, т.-е. за пять онеровъ 5 фишъ, за четыре—4 фиши, за три—3 фиши за два—двѣ фиши, но за два пишется тогда лишь, когда у одного игрока ихъ два, а у другого одинъ или ни одного.

Такой вистъ вдвоемъ играется такъ и безъ козырей, тогда онерами считаются тузы. Если играютъ вчетверомъ, но безъ козырей, то вистъ называется е р о л а ш е м ѣ .

Всѣ прочія правила выполняются согласно правиламъ общаго виста.

Подобный вистъ, по своей разнообразности, предпочитается большинствомъ передъ вистомъ съ двумя болванами.

Г Л А В А XVI.

П р е ф е р а н с ѣ .

До того времени, пока не былъ извѣстенъ винтъ, преферансъ считался первой любимой карточной игрою между серьезными игроками, да и теперь онъ считается первенствующимъ между тѣми, кто не знакомъ съ игрою въ винтъ.

Преферансъ въ свое время, какъ и винтъ въ настоящее время, очень быстро былъ принятъ всѣми хорошими игроками, и быстро вытѣснилъ всѣ игры, такъ какъ онъ, въ дѣйствительности, представляетъ собою игру вполне умную, занимательную и интересную по разнообразію въ приемахъ и неутомительную, какъ многія другія карточные игры; но несмотря на это, чтобы понять и изучить хорошо игру преферанса, требуется и достаточная опытность и не малая наблюдательность.

Въ преферансѣ, обыкновенно, играютъ вчетверомъ, но можно играть втроемъ и даже вдвоемъ. Изъ этихъ игръ самая правильная и самая интересная—это вчетверомъ, такъ какъ здѣсь шансы для всѣхъ одинаковы, а потому игрокъ, не вполне хорошо знающій эту игру, мало чѣмъ можетъ рисковать.

Опишемъ по порядку всѣ три преферансныхъ игры и начнемъ съ самаго скучнаго, это съ преферанса вдвоемъ.

Преферансъ вдвоемъ.

Этого рода преферансъ очень утомительный, или, какъ говорить, монотонный, а потому скучный и далеко не интересный, но практикуется иногда за неимѣніемъ партнеровъ, чтобы убить время.

Отсутствіе интереса объясняется тѣмъ, что игра идетъ въ открытую, съ болваномъ, а потому всѣ карты извѣстны и розыгрышъ игры по большей части производится навѣрняка.

Карты сдаются на тронхъ: двумъ игрокамъ и одному болвану.

Когда игроки переговариваются, чтобы купить прикупъ, карты, принадлежащая болвану, обязательно должны быть закрыты и смотрѣть ихъ ни въ какомъ случаѣ никто не имѣетъ права.

Купившій прикупъ объявляетъ игру не ниже той, на которой остановился, но выше—это его воля.

Партнеръ купившаго, по желанію, можетъ пойти виставать одинъ или на помощь пригласить болвана. Если идетъ онъ, то карты болвана должны быть закрыты, а если приглашаетъ болвана, то карты его открываетъ.

Преферансъ втроемъ и вчетверомъ.

Преферансъ втроемъ хотя игра и вполне правильная, но въ нее надо играть очень осторожно, не рискуя на невѣрныя взятки, такъ какъ отыграться втроемъ, по большей части, бываетъ трудно. Преимущество этой игры передъ игрой вчетверомъ то, что игра кончается гораздо быстрѣе.

Что же касается до игры вчетверомъ, то эта игра самая рациональная, вполне разумная, веселая и неустомительная.

Играя вчетверомъ, можно позволить себѣ и рискнуть, въ надеждѣ, что будетъ время отыграться, такъ какъ здѣсь много равныхъ шансовъ, для всѣхъ играющихъ.

Въ преферансѣ вчетверомъ трое играютъ, а четвертый въ игръ не участвуетъ, а лишь сдаетъ и оставляетъ у себя прикупъ—двѣ карты, который кладется изъ колоды, но не изъ двухъ верхнихъ картъ, и не изъ двухъ нижнихъ. Онъ же, въ случаѣ кто-либо обремизится, т.-е. останется безъ недобранныхъ взятокъ, имѣть право записывать консуляцію, о чемъ мы будемъ говорить далѣе.

Преферансовъ существуетъ очень много, но мы не будемъ описывать всѣ, а скажемъ только о тѣхъ, которые практикуются болѣе часто, а именно:

- 1) Преферансъ простой, или обыкновенный.
- 2) Преферансъ съ десятичнымъ счетомъ.
- 3) Преферансъ съ курочкой.
- 4) Преферансъ съ котломъ.
- 5) Преферансъ съ мизерами.
- 6) Преферансъ съ увертомъ.

1) Преферансъ простой или обыкновенный.

Ставится условленная между игроками цифра, которая называется пулъкой, и въ случаѣ ремиза, то за всякую недобранную взятку играющій приписываетъ, согласно существующей таблицѣ, тотъ штрафъ, который соответствуетъ игръ или наоборотъ, списываетъ со своей пульки, о чемъ мы скажемъ въ концѣ этой главы.

2) Преферансъ съ десятичнымъ счетомъ.

Этого преферанса въ настоящее время, по большей части, придерживаются всѣ, такъ какъ расчетъ идетъ очень быстро и не требуетъ никакихъ расчислений; какъ при простомъ преферансѣ.

3) Преферансъ съ курочкой.

Курочкой называется тотъ ремизъ, который образовывается по расчисленію вслѣдствіе недобранныхъ взятокъ при игръ. Уничтожается же эта курочка согласно стоимости игры. Если предположимъ, что по стоимости игры намъ съ пульки надо взять 20 фишъ, то мы уничтожаемъ и съ курочки 20. Въ составъ курочки входятъ также тѣ выставки, которыя каждый сдающій ставитъ въ видѣ ремизовъ для увеличенія записей по всеобщему уговору.

Если постановленные курочки и выставки у какого-либо игрока всѣ забраны, т.-е., сыграны, то онъ обязанъ брать ихъ съ того игрока, у котораго ихъ будетъ меньше. Всѣ эти курочки записываются въ десять разъ болѣе, чѣмъ онѣ находились въ ремизахъ, такъ, напр., если курочку возьмутъ въ 40 фишъ, то запись за нее дѣлается въ 400 и т. д.

Такая курочка называется неограниченная, такъ какъ берется по игръ; но, по большей части, играютъ съ курочкой ограниченной, т.-е. опредѣляютъ заранѣе ту цифру курочки, ни болѣе, ни менѣе которой брать нельзя, въ чемъ бы ни была объявлена игра.

4) Преферансъ съ котломъ.

При этомъ преферансѣ, каждый, обремизившись, у себя не пишетъ ремизы, а всѣ пишутъ въ одно мѣсто, называемое котломъ. Мѣсто это очерчивается посрединѣ стола и каждый въ этомъ мѣстѣ пишетъ отдѣльно свои ремизы.

Когда пулька у всѣхъ будетъ списана, тс играющіе, по общему соглашенію, раздѣляютъ весь котелъ на части такъ, что-

бы каждому прилась одинаково равная часть, послѣ чего котель разыгрываютъ, при чемъ каждая часть берется цѣликомъ вся, хотя бы игра была и самая незначительная, въ родѣ простыхъ шнѣ.

Если же вистующій, а равно и играющій обремизится, то за каждую недобранную взятку обязанъ внести въ другой котель ту часть, которую онъ разыгрывалъ, по мѣрѣ пополненія ремизовъ въ другомъ котлѣ, его дѣлать тѣмъ же способомъ и такъ же разыгрываютъ, что дѣлаютъ до тѣхъ поръ, пока ремизы въ котлѣ всѣ уничтожатся.

5) Преферансъ съ мизерами.

Мизеромъ называется искусство ухитриться по возможности набрать какъ можно меньше взятокъ.

Мизеровъ бываетъ два: большой и малый. Большимъ мизеромъ называется такой, когда не возьмутъ ни одной взятки, за что списывается съ записи пульки 10 фишъ, но зато, проигравъ мизеръ, ставятъ за каждую взятку также по 10.

Между большимъ и малымъ мизерами отличіе такое, что большой мизеръ перебиваетъ неприкупочныя игръ, т.-е., если не знающій желаетъ играть безъ прикупки простую игру, но за то и самъ не имѣетъ права на покупку. Малый же мизеръ перебиваетъ только купочныя игры и самъ можетъ прикупить, но всякая прямая игра партнеровъ его не уничтожаетъ.

Тотъ, кто выиграетъ малый мизеръ, списываетъ 5, а проигравъ, ставятъ по пяти за каждую взятку.

Переговоры при мизерахъ ведутся слѣдующимъ порядкомъ: первый покупаетъ къ пикамъ, второй къ трефамъ и третій говоритъ, что онъ покупаетъ къ мизеру.

Если игроки не желаютъ уступить игру мизеру, то продолжаютъ вести переговоры далѣе по старшинству масти и объявляютъ прямую игру, которую можетъ перебить безъ прикупки большой мизеръ.

Если кто-либо изъ игроковъ и въ данномъ случаѣ не желаетъ уступить мизеру, то долженъ объявить игру с е м ѣ, которую мизеръ уже не можетъ перебить.

6) Преферансъ увертъ.

Увертъ означаетъ, что играть надо съ открытыми картами. Какъ мизеръ, такъ и увертъ бываетъ большой и малый.

Большой увертъ перебиваетъ игру, объявленную с е м ѣ и долженъ разыгрываться безъ покупки. Подобный увертъ можетъ быть перебить только лишь игрой в о с е м ѣ.

Малый же увертъ играется съ покупкой и перебиваетъ простую игру.

При назначеніи большого уверта сейчасъ же слѣдуетъ открыть карты противныхъ сторонъ и начать разыгрывать.

Въ то время, когда назначаютъ малый увертъ, то послѣ того, когда покупка сдѣлана, и сносъ отнесены, карты противниковъ также открываютъ.

За сыгранный большой увертъ списывается 20 фишъ, а за малый 15. Въ то время, когда будетъ проигранъ большой увертъ, за каждую взятую взятку приписываютъ штрафъ 20 фишъ, а за малый 15.

Преферансъ играется, обыкновенно, съ пригласительнымъ вистомъ, которыхъ бываетъ два: обязательно открыты й или по условію.

Обязательно открытый вистъ означаетъ то, что будутъ ли вистовать контръ-партнеры отдѣльно каждый, или же по соглашенію своего товарища,—все равно, карты обоихъ вистующихъ обязательно должны быть открыты. Условнымъ же вистомъ называется тотъ, когда оба контръ-партнера вистуютъ безъ приглашенія, то карты ихъ не открываютъ, а когда одинъ другого приглашаютъ, то тотъ, кто пригласилъ, имѣетъ право, по своему желанію, просить приглашеннаго открыть свои карты, при чемъ и самъ обязанъ то же сдѣлать, или не открывать, идти, какъ говорятъ обыкновенно, въ темную.

Приглашенный игрокъ положительно ни за что не записываетъ и ни за что не отвѣчаетъ, всѣ записи цѣликомъ беретъ въ свою пользу приглашающій и онъ же отвѣчаетъ за всѣ недобранныя взятки.

Если вистуютъ оба противника, то въ простой игръ они оба вмѣстѣ должны взять четыре взятки и ремиза никто не

ставить, если бы даже одинъ изъ вистующихъ взялъ всѣ четыре взятки, а другой ни одной. Такое же количество обязательно надо взять и тогда, когда игра просто разыгрывается съ приглашеннымъ.

Если игра будетъ объявлена с е м ь, то оба идущіе вистовать, отдѣльно или съ приглашеннымъ, должны взять обязательно двѣ взятки, а если идетъ вистовать только одинъ, то одну взятку.

При игрѣ восемь и девять оба вмѣстѣ идущіе должны взять всего одну взятку, но здѣсь право объявлять вистъ принадлежитъ тому, кто слѣдуетъ первымъ за объявителемъ игры. Если онъ объявилъ вистъ, а затѣмъ повистовалъ и другой контръ-партнеръ, то первый завистовавший не пишетъ ремиза, если никто изъ нихъ не возьметъ взятку, и пишетъ штрафъ второй завистовавший игрокъ.

Въ то время, когда объявлена игра, одинъ отказался вистовать, а другой завистовалъ, но не желаетъ пригласить перваго итти вмѣстѣ съ нимъ, то первому дается право отглашенія, т.-е. въ свою очередь, пригласить вистующаго, беря на себя всѣ послѣдствія, если будутъ какія-либо штрафы, а потому и пользуется всѣми записями, но отглашенный ничѣмъ не пользуется и ничѣмъ не отвѣчаетъ.

Правила преферанса.

Въ преферансѣ играютъ въ колоду, называемую преферансной, и состоящей всего изъ 32 картъ, начиная отъ туза до семерки включительно.

Старшинство картъ и ихъ мастей, то же, что и при винтѣ, о чемъ мы говорили на стр. 8.

Сдаютъ, какъ и при винтѣ, начиная съ лѣвой руки направо, но не по одной, а обязательно по двѣ карты, при чемъ, давъ каждому по одной, по двѣ или по три пары, что зависитъ отъ сдатчика, кладетъ одну пару къ себѣ. Пара эта называется прикупкой.

Первыя двѣ карты верхнихъ или двѣ карты нижнихъ въ прикупъ класть не дозволяется.

Конечно, говорить о томъ, что мѣста при началѣ игры выбираются по порядку старшинства карты, было бы лишнее, такъ какъ порядокъ этотъ вошелъ въ обычай всѣхъ коммерческихъ игръ, и право перваго на выборъ мѣста остается за младшей картой.

Переговоры ведутся въ систематическомъ порядкѣ по мастямъ, начиная съ пикъ, потомъ трефъ, далѣе бубны, черви и, наконецъ, безъ козырей.

Обыкновенно переговоры начинаются съ того, что тотъ, который сидитъ по лѣвую сторону сдающаго, если желаетъ купить къ какой бы то ни было масти, говоритъ п и к и. Если же купить не желаетъ, то говоритъ п а с ь, а за нимъ остается третій, которому также предоставляется право купить на пик и или тоже спасовать; если всѣ трое спасовали, то карты мѣшаютъ и сдаетъ слѣдующій по порядку.

Предположимъ, что всѣ желаютъ торговаться, чтобы купить прикупъ, который находится у сдатчика и который ни сдатчикъ, и никто не имѣетъ права смотрѣть. Въ данномъ случаѣ первый по очереди говоритъ куп и л ь на п и к и, за нимъ второй объявляетъ трефы, третій бубны, четвертый, сдатчикъ, ничего не говоритъ въ продолженіе всего того времени, пока игра не разыграется, т.-е. не окончится.

Послѣ того, какъ третій игрокъ объявилъ бубны, то первому послѣ сдатчика дается право не объявлять своей масти, а только удержатъ бубны, объявленные третьимъ игрокомъ, а потому первый игрокъ говоритъ д е р ж у б у б н ы. Второй игрокъ, если желаетъ играть безъ козырей, и не имѣетъ масти, чтобы взять семь взятокъ, то говоритъ п а с ь, въ противномъ случаѣ безъ паса заявляетъ безъ козырей. За нимъ, если желаетъ продолжать торговаться, то долженъ сказать уже с е м ь п и к ь, такъ какъ объявивъ козырей, переговоры на покупку игры простой оконченъ, а можно лишь играть с е м ь, долженъ взять и семь взятокъ и т. д. Такимъ порядкомъ можно по желанію, а главное по расчету имѣющихся на рукахъ картъ, довести покупку до объявленія десяти безъ козырей, далѣе чего торговаться нельзя, такъ какъ выше этой игры нѣтъ.

Винтъ.

Тотъ, кто разъ уже сказалъ пасъ, теряетъ право на дальнѣйшіе переговоры, не такъ, какъ это мы видѣли при переговорахъ въ винтъ.

Кто купилъ на семь, тотъ не имѣетъ права объявлять игру просто, а долженъ непременно играть не ниже семи въ той масти, на которую было имъ куплено или тѣ же семь въ вышнихъ мастяхъ. Такъ, напр., если было куплено на семь бубенъ, то можно остаться на нихъ, или играть семь червей, или семь безъ козырей, а также дозволяется играть въ какой угодно масти восемь, девять, десять и десять безъ козырей, покупавши на семь бубенъ, играть семь пикъ или семь трефъ въ мастяхъ ниже мастей бубенъ не дозволяется.

Когда всѣ спасовали, т.-е. уступили прикупъ одному изъ покупателей, то сей послѣдній открываетъ прикупъ и показываетъ его всѣмъ играющимъ. Потомъ, вмѣсто прикупа, выбираетъ по своему расчету двѣ карты, ему ненужныя, и отбрасываетъ ихъ въ сторону. Этотъ сносъ, какъ и прикупъ, никто не имѣетъ права смотрѣть, даже и самъ сдатчикъ.

Относительно того, когда и при какихъ условіяхъ требуется пересдать, можно видѣть эти условія на стр. 9, которыя во всѣхъ подробностяхъ описаны нами при игрѣ въ винтъ, а поэтому повторять здѣсь мы находимъ совершенно лишнимъ.

Если кто-либо посмотритъ прикупъ ранѣе того, пока покупатель самъ его не откроетъ, то виновникъ сего обязанъ поставить одинъ ремизъ, согласно объявленной масти покупщикомъ, какъ будто бы остался безъ одной взятки, а кромѣ того, онъ же не имѣетъ права вистовать въ эту игру.

Всякій покупатель долженъ обязательно договаривать до своей масти, въ которой онъ желалъ играть. Это обстоятельство большой важности, такъ какъ при послѣдующей игрѣ, партнеръ можетъ рассчитывать на эту масть. Недоговоръ до своей масти или невѣрно показанная масть можетъ ввести въ недоразумѣніе вистующаго сотоварища, послѣдствіемъ чего можетъ быть ремизъ.

Выходъ вистующаго подъ вистующаго долженъ быть или со старшей своей масти, или со старшей масти той, которую при торгахъ заявлялъ товарищъ, т.-е. вистующій. Въ противномъ случаѣ легко подвести вѣрныя взятки своего компаніона по висту.

Подъ играющаго всегда слѣдуетъ ходить съ маленькой, чтобы тѣмъ самымъ провести какую-либо масть.

Если имѣются на рукахъ вѣрныя пять взяткокъ, то всегда слѣдуетъ покупать на простую игру. Если на рукахъ шесть взяткокъ, то покупать на семь игръ; имѣя семь взяткокъ можно покупать на восемь игръ; не имѣя на рукахъ восемь вѣрныхъ взяткокъ покупать на девятую рисковано, а еще болѣе, если противникъ вашъ сильно торговался, слѣдовательно легко допустить, что у него хорошія карты, а въ прикупѣ ничего не стоящія, — что по большей части и бываетъ.

Сносить при разыгрываніи объявленной игры карты слѣдуетъ по порядку сидящихъ игроковъ, но впередъ не бросать, не выждавъ своей очереди; но разъ брошенная на столъ, открытая карта, ни въ какомъ случаѣ не можетъ браться назадъ, хотя бы взятка еще и не была закрыта. Думайте, что карта эта провалилась окончательно сквозь столъ, и достать поэтому ея нельзя. Ни извиненія, ни просьбы о снисхожденіи не могутъ имѣть въ данномъ случаѣ никакого смысла.

На каждую требуемую масть обязательно слѣдуетъ бросать карту той же масти, если же таковой не окажется, то обязательно бить ее козыремъ. За невыполненіе оныхъ обязательствъ виновный ставитъ штрафъ называемый ренонсъ, о которомъ мы также говорили и въ винтъ.

Если ренонсъ сдѣланъ играющимъ, то взятка эта переходитъ къ тому вистующему, чья карта въ требуемой масти старшая. Сдѣлавъ ренонсъ, платитъ вистующимъ сколько слѣдуетъ по расчету за сдѣланныя ими взятки, и если вистующіе вслѣдствіе ренонса остались въ ремизѣ, то штрафъ за этотъ ремизъ вистующіе не ставятъ, а ставятъ за вистующихъ этотъ штрафъ полностью играющій.

Если же ренонсъ сдѣланъ вистующимъ, то играющій какой бы ремизъ ни сдѣлалъ, т.-е., сколько бы онъ не добралъ взяткокъ, — все равно, онъ списываетъ полностью, какъ за игру вполнѣ выигранную. Кромѣ того отъ сдѣлавшаго ренонсъ отбираются взятки неправильно имъ взятыя и онъ платитъ штрафъ за недобранныя взятки по игрѣ, а также за каждый ренонсъ, такой же штрафъ по игрѣ.

При игрѣ въ десять съ козырями или безъ козырей, понятно, не можетъ быть виста по той простой причинѣ, что играющій обязанъ взять всѣ десять взятокъ. Но контръ-партнерамъ дозволяется провѣрить играющаго, при чемъ всѣ карты, какъ этихъ контръ-партнеровъ, такъ и объявившаго игру вскрываютъ и, если контръ-партнеры могутъ при какихъ бы то ни было комбинаціяхъ, взять взятку, то играющій ставитъ ремизъ по игрѣ, сотоварищи, нашедшіе взятку, записываютъ за играющимъ ремизъ пополамъ.

Для записей штрафовъ, пульки, курочки и выставки, а равно записи за игроками дѣлаютъ согласно тѣхъ таблицъ, которыя мы помѣстимъ ниже въ этой главѣ, для чего на срединѣ стола каждый изъ играющихъ проводитъ мѣломъ черты, согласно нижеслѣдующаго:

30.10		
150		
46	86	110
108	220	236
250	410	380
320		460
440		520

Въ самомъ верху помѣщаются курочки, выставки и ремизы. Между линейками записъ пульки, а между разграфленными линиями записи за играющими. При чемъ нѣкогда первая записъ относится къ записи за лѣвымъ сосѣдомъ, средняя за своимъ vis-à-vis, и направо первая,—записъ за правымъ сосѣдомъ.

Если берутъ курочки, выставки или штрафы, находящіеся надъ верхней линіей, то записываютъ ихъ суммою въ десять разъ больше. Такъ что, если бы по расчету пришлось взять ко-

му-либо цифру 30 и 10, какъ показано на таблицѣ, то за эту цифру взявшій се записываетъ 400. Это самое относится и до пульки 150, помѣщенной между линіями.

Играющій, въ случаѣ недобора взятокъ, ставитъ по расчету игры цифру надъ верхней линіей, которая въ десять разъ больше, какъ мы сказали, то же относятъ и къ вистующимъ. Но записъ за играющимъ вистующій пишетъ не въ десятичномъ, а въ единичномъ размѣрѣ.

Если кто-либо изъ играющихъ спишетъ условленную сумму, означающую пульку преферанса, то имѣетъ право брать за дальнѣйшія свои игры, кромѣ курочки, еще съ пульки по расчету игры, съ того, у кого пулька будетъ меньше.

Консуляціей называется побочный, какъ бы дополнительный штрафъ исключительно берущій, какъ вистующимъ, такъ и сдающимъ. Штрафъ этотъ полагается вистующимъ писать по 10 фишъ за каждую недобранную взятку. Если же вистуетъ только одинъ, то онъ, такъ же, какъ и сдающій, записываетъ за каждую недобранную взятку по 20 фишъ.

Если игра въ преферансъ ведется втроемъ, то каждый вистующій пишетъ за недобранную взятку за играющимъ по 10 фишъ; если же было приглашеніе къ висту, то пригласившій пишетъ за недобранную взятку 20 фишъ.

За ремизъ же вистующихъ сдатчикъ ничего не пишетъ.

Если при покупкѣ окажется въ ней одинъ тузъ, то какъ бы въ видъ благодарности за хорошую карту, положенную въ прикупъ сдатчикомъ, онъ записываетъ за покупщикомъ 20 фишъ, за туза и короля одной масти 30; а за два туза 40 фишъ.

Когда всѣ спасовали, не желаютъ торговаться на прикупъ, то принято ставить курицу въ условленномъ размѣрѣ, по соглашенію, которую потомъ и беретъ тотъ, у кого не окажется курицы; но нѣкоторые предпочитаютъ расписовку эту разыгрывать, стараясь какъ можно меньше набрать взятокъ; при чемъ, за всякую взятую взятку, ставятъ наверхъ къ курочкѣ по 2 фиши.

Тотъ же, кто не возметъ ни одной взятки, списываетъ съ пульки 10 фишъ.

Хотя при распасовкѣ козырей нѣтъ, но тѣмъ не менѣе ренонсы не дозволяются, и за всякій ренонсъ ставятъ штрафъ къ курочкѣ 10 фишъ. Разыгрывается же ренонсъ по общему правилу розыгрыша преферансной игры, гдѣ требуется бросать карты, согласно выходовъ масти.

Если при распасовкѣ кто-либо и не возьметъ ни одной взятки, то 10 фишъ не списывается, если у него нѣтъ уже пульки.

Ходъ распасовки начинается со сдатчика, который ходитъ подъ рядъ два раза, съ тѣхъ картъ, которыя онъ сдалъ для прикупа и, если онъ возьметъ одну или двѣ взятки, то также обязанъ за каждую взятку поставить по 2 фиши. Если же не возьметъ ни одной, то списываетъ 10 фишъ съ пульки, если таковая еще у него находится.

При распасовкѣ втроемъ прикупку не трогаютъ, а ходитъ первый, сидящій по лѣвую сторону сдатчика.

Курочкой называется ремизъ; ставить эту курочку и брать ее зависятъ по предварительному договору играющихъ. Курочка бываетъ неограниченная, что означаетъ то, что сколько бы ремизовъ у кого ни стояло, при первой игрѣ играющій беретъ всѣ курочки.

Съ подобной курочкой играютъ очень рѣдко, а предпочитаютъ курочку ограниченную до извѣстныхъ предѣловъ, больше которыхъ переходить нельзя.

Чтобы было веселѣй играть, то придумали такой фортель, который не даетъ возможности избавиться отъ ремизовъ, фор-

П. Незлобинъ.
тель этотъ зовется выставкой. Кто сдаетъ, тотъ и обязанъ сдѣлать выставку къ курочкѣ, но заранее опредѣленной стоимости, напр., хоть 30 фишъ, которыя своимъ чередомъ, какъ курочки и берутъ при играхъ.

Таблица расчетовъ въ преферансѣ употребляемыхъ.

Для тѣхъ расчетовъ, которые употребляются при игрѣ въ преферансъ, существуетъ четыре главныхъ таблицы, изъ коихъ таблицы № 1 и № 2 называются таблицами простого

счета, № 3—таблица большого счета и № 4—таблица десятичного счета.

Изъ прилагаемыхъ при семь этихъ таблицъ всякій можетъ выбрать для записей тотъ счетъ, который будетъ болѣе нравиться играющимъ.

№ 1.

игры: прос. 7. 8. 9. 10.

Пики.	4	8	12	16	20
Трефы.	6	12	18	24	30
Бубны.	8	16	24	32	40
Черви.	10	20	30	40	50
Безкоз.	12	24	36	48	60

игры: прос. 7. 8. 9 10.

Пики.	4	14	24	34	44
Трефы.	6	16	26	36	46
Бубны.	8	18	28	48	50
Черви.	10	20	30	40	50
Безкоз.	12	22	32	42	52

игры: прос. 7. 8. 9. 10.

Пики.	14	24	34	44	54
Трефы.	16	26	36	46	56
Бубны.	18	28	38	48	58
Черви.	20	30	40	50	60
Безкоз.	22	32	42	52	62

№ 4.

игры: прос. 7. 8. 9. 10.

Пики,	10	20	30	40	50
Трефы.	10	20	30	40	50
Бубны.	10	20	30	40	50
Черви.	10	20	30	40	50
Безкоз.	10	20	30	40	50

Въ послѣднее время выдумали еще пятую таблицу в и н т я - щ а г о счета, гдѣ цифры поражаютъ своей громадностью, что видно изъ прилагаемой таблицы № 5.

№ 5.

игры: прос. 7. 8. 9. 10.

Пики.	4	8	16	32	64
Трефы.	6	12	24	48	96
Бубны.	8	16	32	64	128
Черви.	10	20	40	80	160
Безкоз.	12	24	48	96	192

Такъ какъ этотъ счетъ дѣйствительно поражаетъ своими громадными цифрами, то играютъ по этой таблицѣ въ преферансъ по самой маленькой и пулюку обыкновенно разыгрываютъ отъ 1000.

Послѣ всего, т.-е., послѣ, когда всѣ выставки, курочки и пулюки разыграны, приступаютъ къ сведенію тѣхъ результатовъ и вообще тѣхъ записей, которыя получались отъ игры въ преферансъ.

Каждый играющій складываетъ въ общую сумму всѣ свои выигрыши, т.-е., всѣ записи, имѣющіяся у него за играющими напр., за первымъ игрокомъ имѣется запись 1340, за вторымъ 570 и за третьимъ 2720.

Слѣдовательно:

1340
570
2720
—
+4630

Потомъ такъ же складываются въ одну сумму всѣ тѣ записи, которыя имѣютъ за нимъ игроки, т.-е., свои проигрыши. Напр., первому онъ проигралъ 890, второму 1930 и третьему 2850.

Слѣдовательно:

890
1930
2850
—
—5670
4630

Вычитая свой выигрыш.

Слѣдов. имѣ проигр. 1040 фишъ.

Переведя этотъ проигрышъ на условленную цѣну, мы можемъ опредѣлить, сколько рублей или копѣекъ слѣдуетъ уплатить за доставленное удовольствіе.

ГЛАВА XVIII.

Преферансъ гусарскій.

Для преферанса этого требуется колода картъ числомъ 24 слѣдующаго порядка:

Тузъ,
Король,
Дама,
Валетъ,
Десятка,
Девятка,

Играютъ обыкновенно только вдвоемъ; играется всегда въ неоткрытыя карты, при чемъ руководствуются общепринятыми правилами обыкновеннаго преферанса.

Каждому игроку сдаютъ по десяти картъ и кладутъ двѣ прикупки, каждая по двѣ карты.

Каждый игрокъ, если желаетъ прикупить, то прикупаетъ только свой прикупъ, который находится у него по правую руку.

Переговоры при покупкѣ ведутся тѣ же, что и при обыкновенномъ преферансѣ, начиная, конечно, прежде всего съ пикъ, потомъ объявляютъ трефы, бубны, черви, безъ козырей, переходятъ на семь, далѣе на восемь и т. д.

Наконецъ, когда всѣ переговоры окончены, то купившій беретъ, по обыкновенію, свой прикупъ, дѣлаетъ отъносъ и объявляетъ игру, руководствуясь правилами общаго преферанса, т.-е., объявляя не менѣе того, на что прикупалъ.

Другой играющій, по желанію, можетъ вистовать или пасовать. При этомъ онъ имѣетъ право вистовать или одинъ, или съ приглашеніемъ своей покупки. Здѣсь прикупка какъ бы замѣняетъ другого вистующаго, а потому и число взятокъ должно согласоваться съ этимъ. Число же этихъ взятокъ и правила приглашеній указаны нами выше.

Число положенныхъ взятокъ, ихъ недоборъ, штрафы и т. п. также описаны нами выше.

При игрѣ въ гусарскій преферансъ курочки не существуетъ и ремизъ не ставится, а отдается на запись прямо вистующему.

Все прочее согласно съ объявленнымъ преферансомъ.

Изъ всего этого разглагольствованія видно, что гусарскій преферансъ ничего особеннаго собою не представляетъ и не думаемъ, что кто-либо могъ дать этому преферансу предпочтеніе, если онъ хорошо знакомъ съ преферансомъ обыкновеннымъ, такъ какъ гусарскій преферансъ не можетъ по своей однообразной монотонности занять серьезныхъ игроковъ, развѣ только въ крайности, гдѣ-либо въ лагерѣ, на бивуакахъ, для препровожденія времени, если кто не можетъ убить время съ большей для себя пользой и удовольствіемъ.

Г Л А В А XIX.

Безикъ.

Безикъ во Франціи считается самой любимѣйшей игрой, между всѣми классами населенія. Въ него играютъ отъ самаго высшаго слоя общества до самаго нисшаго. Безикъ игра, изобрѣтенная французами во Франціи и очень быстро приняла право первенства предъ всѣми карточными играми.

У насъ въ Россіи рѣдко можно встрѣтить гдѣ либо въ домѣ, чтобы играли въ безикъ, иногда развѣ въ клубѣ, да и то это явленіе исключительное. Впрочемъ подобное исключительное явленіе объясняется само собою, такъ какъ нашъ винтъ пеработилъ всѣ прочія карточные игры. А жаль, что безикъ мало кого занимаетъ, такъ какъ эта игра, надо сказать безпристрастно, достойна большаго вниманія вслѣдствіе своей чрезвычайной простоты, большаго интереса и увлекательности.

Въ игрѣ этой такая масса разнообразностей, замѣчательныхъ случайностей и интересныхъ комбинацій, что любителямъ карточныхъ игръ стоило бы обратить свое вниманіе на безикъ, беря во вниманіе еще и то, что въ безикъ можно играть какъ вдвоемъ, втроемъ такъ и вчетверомъ. Всѣ эти виды игры имѣютъ свои особенности, о которыхъ мы поговоримъ въ отдѣльности о каждомъ.

Игра въ безикъ вдвоемъ.

При игрѣ въ безикъ вдвоемъ требуются двѣ преферансныхъ колоды, каждая по 32 карты, т. е. до семерки включительно.

Эти двѣ колоды смѣшиваются вмѣстѣ, хорошо тасуются, снимаются и производится сдача по очереди, какъ это обыкновенно принято.

Начинаютъ съ того, что сдающій по одной картѣ даетъ какъ партнеру такъ и себѣ по восьми картъ и открывается козырь, подлѣ котораго кладутся и остальные карты, понятно крапомъ вверхъ.

Такъ какъ необходимо, чтобы у каждаго игрока было на рукахъ по восьми картъ, то послѣ взятой взятки каждый пополняетъ недостающую карту, беря ее изъ картъ, лежащихъ на столѣ.

Всегда ходъ принадлежитъ тому, кто взялъ взятку.

Въ случаѣ если бы карты были одинаковой стоимости, то взятка принадлежить тому, кто сдѣлалъ ходъ.

Въ то время, пока карты, лежащія на столѣ, еще не всѣ разобраны игроками, то позволяется этимъ игрокамъ фантазировать игрою, какъ имъ будетъ угодно, т.-е. можно сбрасывать какія желаютъ масти или карты, могутъ бросать мелкіе козыри, поддавать взятки не беря къ себѣ, или укрывать болѣе старшей картой или козыремъ; но въ то время, когда карты со стола всѣ разобраны, то этого дѣлать нельзя, а требуется отдавать или перекрывать каждую пойденную карту, требуемой мастью, и въ случаѣ таковой не найдется обязательно должно крыть козыремъ.

Если, наконецъ, ни требуемой масти ни козыря нѣтъ, то понятно становится необходимостью бросать какую угодно карту.

Обыкновенно садясь играть въ безикъ устанавливаютъ, на сколько фишъ садятся, чтобы эту цифру розыграть. По большей части менѣе 1000 никогда не садятся играть.

Расчетъ при игрѣ въ безикъ ведется по стоимости картъ, который идетъ въ слѣдующемъ порядкѣ.

Тузь имѣть.....	11	очковъ.
Король	4	„
Дама	3	„
Валетъ	2	„
Десятка	10	„

Остальныя карты положительно ни во что не считаются, но между тѣмъ какъ онѣ имѣютъ старшинство при розыгрышѣ, такъ напр. девятка какъ старше восьмерки имѣетъ право ее перекрывать, восьмерка перекрываетъ семерку; но козырная семерка, понятно, можетъ перекрывать старшіе не козырные карты каковы: тузь король и т. д.

Тотъ, кто имѣетъ семерку козырей, записываетъ за ней 10 очковъ.

Если сдающій откроетъ семерку, предназначенную служить козыремъ, то онъ такъ же пишетъ за ней 10 очковъ.

Если бы семерка козырная была на рукахъ, то ея, чтобы воспользоваться двойной сдачей, слѣдуетъ подмѣнить открытаго, лежащаго на столѣ козыря, тогда записывается 10 очковъ за то, что семерка эта была на рукахъ, и 10 очковъ за то, что она сдѣлалась настольнымъ открытымъ козыремъ.

Группы и марьяжи при игрѣ въ безикъ имѣютъ различныя стоимости, а именно:

Четыре туза на одной рукѣ равняются 100 фиш.

Четыре короля = 80.

Четыре дамы = 60 фишъ.

Четыре валета = 40 фиш.

Марьяжемъ называется то, когда на рукахъ будетъ король и дама одной и той-же масти.

Не козырной марьяжъ = 20.

Козырной марьяжъ = 40 фиш.

Двойной не козырной марьяжъ, т. е. двѣ дамы и два короля одной и той-же масти = 40 фиш.

Двойной козырной = 80 фиш.

Дама пикъ и бубновый валетъ называются безикомъ и стоимость его равн. 40.

Двойной безикъ, т. е. два бубновыхъ валета и двѣ дамы пикъ = 500.

Двѣ козырные семерки = 20.

Мажорныя квинты, т. е. тузь, король, дама, валетъ и десятка одной масти = 100.

Квинта же мажорная козырная = 250.

Прежде чѣмъ возьмутъ четыре взятки, никто не имѣетъ

Прежде чѣмъ ни взять четырехъ взятокъ, ни кто не имѣетъ права объявить ни марьяжа, ни квинты, ни десятку.

Всѣ ^{карт.}объявленія дѣлаются тогда, когда имѣете на рукахъ семь ~~взятокъ~~, а восьмая или сброшена или ею накрыта взятка. Когда объявленіе сдѣлано, тогда только изъ колоды берется восьмая карта.

Въ то время когда карты, лежащія въ колодѣ на столѣ будутъ всѣ разобраны, всѣ объявленія марьяжа и пр. оканчиваются и въ расчетъ забывчивость игрока не принимается и не допускается.

Равно не допускается дѣлать подъ рядъ два какихъ-бы то ни было объявленія.

Когда начался розыгрышъ, не дозволяется смотрѣть взятки ни свои, ни чужія; а такъ же не дозволяется пересчитывать тѣ карты, которыя остались въ колодѣ.

Тотъ кто возьметъ послѣднюю взятку, приписываетъ себѣ 10 очковъ.

Штрафы при игрѣ въ безикъ слѣдующіе.

Если играющій невѣрно объявить, т. е. покажетъ то, чего у него не имѣется на рукахъ, то всѣ у него имѣющіе несчитанные очки уничтожаются и счетъ ведется снова.

Если игрокъ какимъ-либо образомъ нечаянно, по ошибкѣ возьметъ лишнюю карту изъ колоды, то обязанъ со своей записи списать 50 очковъ.

Тотъ кто первый сдѣлаетъ 1000 очковъ, выигрываетъ партію.

Объявлять, что партія окончена, можно тогда лишь, когда колода вся разобрана и розыгрышъ оконченъ.

Если бы оказалось, что у обоихъ игроковъ образовалось по 1000 фишъ, то въ данномъ случаѣ партія выигранная остается за тѣмъ, кто возьметъ послѣднюю взятку.

Винтъ.

Игра въ безикъ втроемъ.

Для игры въ безикъ втроемъ должно быть три колоды картъ, такъ же преферансныя т. е. по 32 карты въ каждой колодѣ, которыя всѣ хорошо смѣшиваются, снимаются и раздаются тѣмъ же порядкомъ, какъ въ безикъ вдвоемъ, т. е. по восьми картъ каждому съ открытіемъ козыря.

При этой игрѣ партію увеличиваютъ до 1,500.

Первый выходъ принадлежитъ тому, кто сидитъ по лѣвую сторону сдатчика.

Какъ порядокъ, такъ и всѣ правила тѣ же, какъ и безикъ вдвоемъ, о которомъ мы уже говорили выше, но только стоимость самого безика и марьяжей увеличивается по слѣдующимъ разсчетамъ:

Тройной простой марьяжъ цѣнится въ 100 фишъ.

Тройной козырной марьяжъ цѣнится въ 300 фишъ.

Тройной безикъ, т. е. три дамы какъ и три бубновыхъ валета цѣнятся въ 1,500 фишъ.

Три козырныхъ десятки въ 60 фишъ.

Игра въ безикъ вчетверомъ.

Въ этотъ безикъ играютъ не каждый игрокъ отдѣльно за себя, а садятся по картамъ такъ же, какъ въ винтъ или вистъ, т. е. младшій съ младшимъ, а старшій со старшимъ и каждые двое заодно.

Играютъ въ три смѣшанныя колоды, какъ и втроемъ.

Послѣ того, какъ кто-либо изъ игроковъ возьметъ взятку, обязанъ сдѣлать объявленіе марьяжей и т. п., если, понятно, у него они будутъ имѣться.

Какъ партнеры, такъ и контръ-партнеры ведутъ счетъ.

Всѣ правила, всѣ записи и т. п. положительно тѣ же, какъ и въ предыдущихъ безикахъ.

Игра въ безкозырный безикъ.

Всѣ правила, число игроковъ и пр. исполнѣ то же, что и въ предыдущихъ безикахъ, но разница только въ томъ, что козыри не вскрываются, а объявляются тѣмъ игрокомъ, который покажетъ первый марьяжъ и тотъ марьяжъ, который будетъ показанъ первымъ, той масти будутъ и козыри.

Первый этотъ марьяжъ, который назначаетъ козырей, цѣнится въ 40 фишъ.

Двойной марьяжъ, назначающій козыри, цѣнится въ 80 фишъ.

Козырная квинта можетъ быть объявлена не ранѣе того, когда были объявлены козыри за нее записывается 300 фишъ.

Козырная семерка въ безикъ безъ—козырномъ положительно никакого значенія не имѣетъ, а потому за нее и ничего не приписывается.

Безикъ же, тузы, короли, дамы и валеты могутъ объявляться ранѣе объявленія козырей.

Все прочее по правиламъ обыкновенныхъ безиковъ.

ГЛАВА XX.

Пикетъ.

Пикетъ игра весьма мудреная, такъ какъ хотя розыгрыши, прикупка и записи очень просты, но при всемъ томъ требуетъ большой ловкости, искусства, а главное размышленія и сосредоточеннаго весьма серьезнаго вниманія.

Все на чемъ основана игра въ пикетъ, это полное вниманіе и расчетливость, такъ какъ каждая ошибка является результатомъ большого проигрыша, убытковъ. Всякій невольный промахъ даетъ пользу противнику, и потому, чтобы играть безъ боязни въ пикетъ, необходимо быть хорошимъ игрокомъ, а иначе кромѣ проигрышей и убытковъ, сама по себѣ игра эта не можетъ доставить никакого удовольствія, не смотря ни на

какія достоинства пикета. Только та игра въ пикетъ вполнѣ будетъ пріятна, когда игроки будутъ вполнѣ хорошо понимать эту игру.

Вслѣдствіе всего вышесказаннаго надо думать, что пикетъ, хотя одна изъ самыхъ старыхъ игоръ, но мало распространена между любителями карточныхъ игръ не смотря на то, что исторія пикета говоритъ, что когда-то въ отдаленныя времена пикетъ имѣлъ повсемѣстный успѣхъ, что эта игра съ восторгомъ была принята какъ въ роскошныхъ дворцахъ вельможъ и государей, такъ и въ скромныхъ домахъ небогатаго люда. Но какъ намъ кажется, пикетъ забыли потому, что все-таки отдають предпочтеніе вину.

Хотя въ пикетъ можно играть втроемъ и вчетверомъ, но самымъ правильнымъ и пріятнымъ становится игра въ пикетъ только вдвоемъ, а потому мы не будемъ описывать всѣ тѣ варіанты, которые требуются для игры въ пикетъ для трехъ или четырехъ, но скажемъ лишь все то, что относится до игры въ пикетъ вдвоемъ.

Общія правила игры въ пикетъ.

Для игры въ пикетъ употребляется такъ же тѣ же преферансныя карты, какъ и въ безикъ и порядокъ этихъ картъ тотъ же, т. е. тузъ, король, дама, валетъ, десятка, девятка, восьмерка и семерка.

Всегда играютъ въ двѣ колоды, которыя тасуетъ каждый самъ для себя играющій, но снимаетъ противникъ.

Передъ началомъ cadaго королика, опредѣляется сдача по картамъ. Что такое короликъ будетъ сказано далѣе.

Начинають съ того, что каждому играющему дають по 12 картъ. Оставшіяся восемь картъ распредѣляютъ такъ: пять откладываются направо, а три налѣво, что и служить прикупкой. Прикупка лѣвая есть принадлежность сдающаго, а правая его противнику.

Если во время сдачи откроется карта, какая бы ни была, принадлежащая сдатчику, то карты не перездаются, а если откроется карта слѣдующая противнику и если въ это время

противникъ своихъ картъ не смотрѣлъ, то перездача должна быть если на то изъявить желаніе самъ противникъ; но если же какая-либо карта, долженствующая быть прикупкой, откроется, то перездача обязательна.

Если какія бы то ни было карты разъ сброшены передъ прикупомъ или послѣ его обратно ни въ какомъ случаѣ не берутся.

Сносъ картъ играетъ большую роль, а потому изъ длинныхъ мастей сносить никогда не слѣдуетъ, но всегда лучше ихъ удерживать, потому что при помощи прикупки можетъ составиться въ этой масти игра.

Такъ же очень полезно не сбрасывать фигуры, такъ какъ одинаковыхъ значеніемъ могутъ найтись эти фигуры въ прикупкѣ и составить игру четырнадцать или тринадцать, что очень важно, о чемъ мы сейчасъ скажемъ.

Главное, что важно при покупкѣ, это составить себѣ такія карты, которыя имѣли бы к в а р т ы, т е р ц ы или ч е т ы р н а д ц а т ь.

Если бы думали, что у противника имѣется длинная масть или четырнадцать на старшихъ онерахъ, то необходимо сносить даже тузовъ, чтобы удержать за собою хотя карты и тѣмъ недопустить противника составить ш е с т н а д ц а т ь или д е в я н о с т ь.

Первымъ обыкновенно прикупаетъ тотъ, кому принадлежитъ покупка изъ пяти картъ; а сдатчикъ покупаетъ вторымъ и долженъ обязательно воспользоваться недокупленными картами своего партнера.

Первый игрокъ можетъ покупать никакъ не менѣе трехъ картъ, и оставить не смотря покупкѣ двѣ карты на столѣ, которыя обязательно долженъ взять противникъ.

Противнику предоставляется право воспользоваться не только тѣми картами, которыя оставилъ его противникъ, но и взять полностью свой прикупъ.

Если бы противникъ не пожелалъ воспользоваться пятью картами прикупа (т. е. своими тремя и присланными другой стороной двумя), то онъ обязанъ купить непременно двѣ карты своего противника и одну взять изъ своего прикупа.

Могут игроки и вовсе отказываться, не брать прикупа; но въ данномъ случаѣ никто чужой покупкой не пользуется.

Недокупленные карты имѣетъ право каждый изъ игроковъ смотрѣть.

Въ случаѣ, если бы сдатчикъ вмѣсто двѣнадцати картъ сдалъ тринадцать, то признать эту сдачу правильной или нѣтъ, относится до рѣшенія самого противника, какъ онъ пожелаетъ. При чемъ, если первый играющій, получившій тринадцать картъ, подобную ошибочную сдачу признаетъ, не требуя передачи, то онъ долженъ снести пять картъ и прикупить только четыре. Если жевмѣсто пяти картъ онъ пожелалъ бы купить три, то надо снести четыре карты и купить двѣ.

Если тринадцать картъ окажутся у сдатчика, то онъ долженъ снести три и купить двѣ.

Если бы снесли меньше картъ, чѣмъ слѣдуетъ, то это можно поправить тогда, лишь, когда не брали еще прикупку.

Два раза сносить карты и впередъ смотрѣть прикупъ нельзя.

Въ случаѣ если у кого окажется при розыгрышѣ на рукахъ болѣе картъ, чѣмъ полагается, то этотъ игрокъ не имѣетъ права считать своихъ взятокъ, а долженъ играть въ молчанку, а противникъ же долженъ свои взятки считать вдвойнѣ.

При сносѣ всегда слѣдуетъ руководствоваться тѣмъ, чтобы не сносить сильную масть, потому что есть надежда сдѣлать сорокъ, одно очко въ этой масти, нежели сорокъ четыре въ другой, въ которой нельзя рассчитывать на квинту.

Счетъ при игрѣ въ пикетъ измѣняется двояко, и это измѣненіе называется пикъ и репикъ.

Счетъ пикъ бываетъ тогда, когда кто-либо изъ игроковъ, дѣлая выходъ, сосчитавъ на рукахъ очки до тридцати, прямо говоритъ шестьдесятъ и отъ этой цифры продолжаетъ дальнѣйшій счетъ. Какъ этотъ счетъ, такъ и дальнѣйшій, можетъ произойти тогда лишь, когда противникъ еще ничего не объявлялъ.

Счетъ репикъ является тогда, когда кто-либо изъ игроковъ, не начиная еще ходить, насчитываетъ у себя тридцать. Послѣ этого счетъ переходитъ прямо на девяносто и съ этой цифры ведется дальнѣйшее счисленіе.

Когда прикупка окончена, то игроки начинаютъ объявлять свои карты, т.-е. хвалиться, какъ это принято говорить.

При этомъ поступаютъ такъ: первый игрокъ объявляетъ число картъ своей самой длинной масти. Другой же игрокъ, провѣря число картъ своей длинной масти и увидѣвъ, что у него эта масть короче, чѣмъ объявлена первымъ игрокомъ, говоритъ „го д и т с я“.

Если число картъ у обоихъ игроковъ одинаково, то говоритъ „равны“, и каждый начинаетъ считать очки своей масти.

У кого очковъ окажется больше, тотъ имѣетъ преимущество; но если будетъ одинаковое число очковъ, то карты вовсе не считаются, такъ же не считаются одинаковые терцы, кварталы, квинты и т. п.

Тузъ считается за одиннадцать очковъ, всѣ же прочія фигуры—по десяти, а остальные карты имѣютъ свое обыкновенное значеніе.

При объявленіи, т.-е. при хваленіи, о чемъ мы сказали выше, квинты имѣютъ слѣдующій счетъ:

Пять равныхъ картъ считается за пять, а квинта—пятнадцать, итого—20.

Шесть равныхъ картъ считается за шесть и квинта шестнадцать—22.

Семь равныхъ картъ—за семь и семнадцать квинта—24.

Восемь равныхъ картъ за восемь и восемнадцать квинта—26.

Послѣ объявленія квинтъ, объявляютъ кварталы и терции, т.-е. показываютъ какіе-либо четыре короля и три дамы, хотя и разной масти, но имѣющихъ одинаковое значеніе, наконецъ, объявляютъ четырнадцать.

Всѣ тѣ карты, которыя объявилъ игрокъ, должны быть немедленно выложены на столъ и показаны противной сторонѣ, если она того пожелаетъ.

Въ то время, когда у одного изъ игроковъ будетъ четырнадцать на тузахъ, т.-е. четыре туза, то въ это время другой игрокъ не имѣетъ права считать у себя четырнадцать королей, дамъ, валетовъ и пр. Но первый же игрокъ, объявивъ четырнадцать—тузовъ, имѣетъ право считать всѣ четырнадцать, какіе у

него образуются даже от валета, десятки и пр. При этом так же этот игрокъ имѣетъ право считать не только младшіе четырнадцать, но даже три дамы, три валета и три десятки. Ниже десятки четырнадцать не считается, такъ же какъ и три.

Три туза считается старше трехъ королей, а потому тотъ, который имѣетъ на рукахъ у себя трехъ тузовъ, имѣетъ право считать и трехъ королей, и трехъ дамъ, и трехъ валетовъ, и трехъ десятковъ; но четыре десятки, валета, дамы, и короли, старше трехъ тузовъ.

Случай при объявленіи картъ, т.-е. когда хвалился и другая сторона говорить „не годится“, слѣдующіе:

1) Карты перебиваются большимъ числомъ картъ, о чемъ мы уже имѣли случай говорить, т.-е. четыре карты перебиваютъ шестью и т. д.

2) При равенствѣ квинтъ и при неравенствѣ картъ, считается только большее число картъ, квинты, кварталы и терцы, находящіяся при нихъ не считаются. Такъ, напр., предположимъ, что одинъ игрокъ объявилъ, что у него пять картъ и пятнадцать квинтъ, а у другого игрока нашлось шесть картъ и такія же ровныя пятнадцать, то, считаютъ только шесть картъ. Или когда у одного игрока шесть картъ не равныхъ, а другого пять, но равныхъ, то первый игрокъ считаетъ шесть и второй пятнадцать.

3) Терцъ-мажоръ перебивается простымъ кварталомъ, даже идущимъ отъ десятки.

4) Если одинъ игрокъ остановитъ другого какимъ-нибудь объявленіемъ, то ни пикъ, ни репикъ не можетъ быть, а потому счетъ не можетъ возвыситься до шестидесяти или до девяноста.

Если у игрока не будетъ ни одной фигуры, то онъ объявляетъ себя съ „бѣлыми“ картами и считаетъ за нихъ всего десять очковъ. Эти незначительные десять очковъ считаются собственно для того, чтобы сдѣлать объявленіе, и тѣмъ самымъ не дать возможности противной сторонѣ объявить пикъ или репикъ.

Каждый игрокъ при своемъ объявленіи картъ, насчитавъ известное число очковъ, начиная ходить продолжаетъ счетъ съ цифры объявленныхъ очковъ, такъ, напримѣръ: если у одного

игрока предположимъ, при объявленіи тридцать очковъ, а у другого шестнадцать, то первый, выходя, считаетъ тридцать одно, при слѣдующемъ выходѣ тридцать два и т. д.; второй же игрокъ, дѣлая выходъ, считаетъ семнадцать, восемнадцать, и т. д., прибавляя къ своему выходу за каждую взятку по одному очку.

Если же у игрока при объявленіи не было ни одного очка, то онъ начинаетъ съ единицы.

Чтобы сдѣлать пикъ, обязательно надо ходить первому, но для репикъ это не составляетъ обязанности.

Если играющій по ошибкѣ объявитъ то, чего у него нѣтъ и ошибку эту не исправитъ до выхода, то онъ обязанъ играть эту игру въ молчанку, а потому, какъ за взятки, такъ и за карты, счета не ведетъ.

Если же кто-либо забылъ объявить всего того, что у него находится, и вспомнить объ этомъ послѣ сдѣланнаго выхода, то поправлять эти ошибки уже не дается права.

Съ какой ходить масти, такую требуется и класть, но за неимѣніемъ можно бросать какую угодно. Если же случайно снесена карта не той масти, то ее можно взять обратно и положить надлежащую масть, что не считается ренономъ.

Тотъ, кто возьметъ послѣднюю взятку, считаетъ эту взятку не за одно очко, но за четыре.

Тотъ игрокъ, который сдѣлаетъ всѣ двѣнадцать взятокъ и предупредившій объ этомъ своего противника до перваго выхода, присчитываетъ къ своему общему счету 80 фишъ и это называется „открытый копотъ“.

Когда игрокъ сдѣлаетъ копотъ, то за послѣднюю взятку не присчитываетъ четырехъ фишъ, а лишь только одну единицу: а такъ же не присчитываетъ и 10 за лезу.

Лезей называется то, когда кто-либо изъ игроковъ возьметъ взятку болѣе шести, за что онъ долженъ присчитывать къ себѣ десять фишъ.

Карты, которыя были всѣ въ счету, называются *cartes blanches* (картъ бланшъ) и имѣющій таковыя, присчитываетъ себѣ за нихъ 20 фишъ.

Квинтою называютъ пять картъ, которыя идутъ по порядку, напр., тузъ, король, дама, валетъ, десятка.

Квартю называются четыре карты, идущія такъ же по порядку.

Терцомъ называются три карты, идущія по порядку.

Если квартъ или терць начинаются отъ туза, то онѣ называются квартъ-мажоръ или терць-мажоръ. Если же туза нѣтъ, то мажоръ не говорятъ, а прямо называютъ: квартъ отъ дамы, терць отъ короля и т. д.

По окончаніи розыгрыша записи одного вычитываются изъ записи другого игрока. Напр., у одного игрока 52 и другого 21, первый вычитаетъ очки второго и получаетъ въ итогъ 33, которые и записываетъ на столѣ. По окончаніи второй игры дѣлаютъ расчетъ точно такимъ же образомъ, записываетъ, напр., второй игрокъ 48. Тогда онъ вычитаетъ прежнюю запись перваго игрока и записываетъ у себя 120 сбоку. Партія должна состоять изъ шести игръ, послѣ каждаго двухъ производится вышеуказанное подсчитываніе и результатъ подчеркивается.

Вотъ форма записи:

Запись одного игрока.

33	
65	130
22	120

Запись другого игрока.

48	120
37	
6	

Здѣсь показаны записи полной, оконченной партіи. Сбоку, за вертикальной чертой, записывается остатокъ вычитанія съ прибавленіемъ 100 фишъ. Каждая двѣ игры называются „королики“, о чемъ мы уже упомянули.

Изъ вышеуказанныхъ записей у перваго игрока во второмъ корольки было 65, а у второго—37, первый игрокъ, вычитая изъ своей записи эту цифру,—получаетъ 28, а потому съ прибавленіемъ 100, ему слѣдовало бы записать съ боку 128, но такъ какъ обыкновенно принято записывать корольки въ круглыхъ цифрахъ, то поэтому онъ записываетъ не 128, а 130. Единицы на концахъ переходятъ въ десятки.

Въ то время, когда получилось три корольки, т.-е. съ игрою шесть партій, то дѣлаютъ расчетъ такимъ образомъ:

Запись перваго игрока.

33
+ 65
22
120

Запись второго игрока.

48
37
6
91

Сложивъ записи игръ, дѣлаютъ вычитаніе меньшей суммы изъ большей, при чемъ пишутъ запись перваго игрока, какъ болѣе записи второй, а потому:

120
— 91
получится 29

Къ этимъ 29 фишамъ первый игрокъ за окончаніе прибавляетъ 100 фишъ и, округляя цифры 29 на 30, получить 130, которая онъ приписываетъ къ своимъ двумъ корольковымъ цифрамъ, а именно:

первый корольки	130
второй корольки	120
и результатъ	130
всего +	380

Изъ этой записи слѣдуетъ вычесть запись корольки второго игрока:

+ 380
— 120

Всего получится + 260, что и составитъ чистый выигрышъ перваго игрока или проигрышъ второго.

Если играютъ по поѣйкѣ, то понятно второму игроку слѣдуетъ уплатить 2 р. 60 к., по полъ-коп.—130 и т. д., играя по десяти и откидывая при этомъ нули, стоящіе справа записи, получимъ вмѣсто 2 р. 60 к., всего 26 коп. и т. д.

Если по окончаніи какой-либо игры получатся у обоихъ партнеровъ одинаковыя записи, напр., хоть по 20 фишъ, то въ этомъ случаѣ партія эта называется рефетомъ и при слѣ-

дующемъ полученномъ королѣхъ вся запись игры считается вдвойнѣ, напр., если бы запись игры была 50, то она записывается цифрами 100 и т. д.

Полученный рефетъ въ записи игры обозначается, который для окончанія королѣхъ весьма важенъ, такъ какъ, если кто имѣетъ этотъ нуль въ первой партіи и сдѣлалъ другую, то онъ записываетъ королѣхъ, что означаетъ, что имъ сдѣланы двѣ партіи, напр., вторая партія была 31, округляя ее въ сорокъ и имѣя право воспользоваться припискою 100 фишъ, такъ какъ былъ рефетъ, (изображенный нулемъ), то итогъ получится 130. Далѣе затѣмъ игры идутъ уже увеличеннымъ счетомъ.

Если рефетъ произойдетъ въ послѣдней или въ предпослѣдней игрѣ, т.-е. когда полного королѣхъ не остается, то онъ переносится на слѣдующую партію.

Бываетъ иногда и такъ, что впрочемъ, случается рѣдко, когда одинъ изъ игроковъ въ продолженіе цѣлой партіи не запишетъ у себя ни одной цифры; такая партія называется сквозною, за которую противная сторона записываетъ себѣ 100 фишъ.

Играютъ въ пикетъ и втроемъ; такой пикетъ называется нормандскимъ, и всѣ правила, записи и расчетъ игры тѣ же, какъ при обыкновенномъ пикетѣ, но только раздаютъ изъ 32 картъ каждому по 10 и оставляютъ въ прикупъ только двѣ карты, которыя можетъ купить одинъ только сдатчикъ, прочіе же игроки на эту прикупку права никакого не имѣютъ.

Отказаться отъ прикупа сдающій можетъ, но купить не двѣ, а одну карту не можетъ.

Первое начало хвалиться, т.-е. объявить, принадлежить за сдатчикомъ.

Всякій игрокъ въ то время, когда еще не былъ сдѣланъ ходъ, если сосчитаетъ до двадцати, то прямо переходитъ на счетъ девяносто и такимъ образомъ продолжаетъ дальнѣйшее объявленіе; но разъ сдѣланъ ходъ, то если кто сосчитаетъ до двадцати, переходитъ только на счетъ шестьдесятъ.

Тотъ игрокъ, который взялъ большее число взятокъ противъ другихъ игроковъ, пишетъ за лезу десять фишъ.

За сдѣланный копотъ пишутъ только двадцать фишъ, такъ какъ здѣсь копоты бываютъ очень даже часто.

Прежде чѣмъ начинаютъ играть въ пикетъ, обыкновенно условливаются въ цифрѣ, которой должна кончаться каждая партія.

Тотъ, кто первый окончитъ партію, тотъ выходитъ изъ игры, а оставшіеся двое продолжаютъ доканчивать и кто не сдѣлаетъ требуемое количество условленныхъ очковъ для окончанія партіи, платитъ двумъ выигравшимъ игрокамъ.

Королѣхъ, какъ и въ обыкновенномъ пикетѣ состоятъ такъ же изъ двухъ партій.

ГЛАВА XXI.

Мушка.

Мушка давнымъ давно составляетъ любимое времяпровожденіе карточной игры въ семейныхъ домахъ. А такъ какъ игра въ мушку не представляетъ собою никакихъ сложныхъ размышленій, расчетовъ и т. п., то въ нее преимущественно играютъ въ дамской компаніи, при чемъ допускаются не только разговоры, не касающіеся до игры, но даже при игрѣ этой, чтобы она еще была болѣе веселая, допускаютъ пѣніе, музыку, рассказы разныхъ анекдотовъ, остроты, дневныя новости и пр., въ этомъ родѣ, такъ какъ все это никакого вреда при игрѣ въ мушку не можетъ сдѣлать, такъ какъ сосредоточиваться, вдумываться и запоминать что-либо при этой игрѣ положительно становится лишнимъ, въ ней требуется только одинъ механизмъ рукъ,—не болѣе.

Игра въ мушку имѣетъ главныхъ шесть вариантовъ, а именно:

- | | |
|------------------------|---------------------|
| 1) Обыкновенная мушка; | 4) Мушка шутиха; |
| 2) Мушка ленторлю; | 5) Мушка мистигри и |
| 3) Мушка Панфилъ; | 6) Мушка капилка. |

Всѣ эти разновидности мушки основаны на единственной обыкновенной мушкѣ, но разнятся между собою только въ значеніи мастей и нѣкоторыхъ фигурныхъ картъ.

I) мушка обыкновенная.

Самое правильное число игроковъ въ мушку это—пять, но можно играть и втроемъ. Иногда же играютъ и въ шестеромъ. Но допускать игру въ семеромъ, пожалуй, и не слѣдуетъ, такъ какъ при этомъ числѣ играющихъ очень долго тянется окончаніе партіи, что можетъ надоесть играющимъ.

Если желаютъ играть втроемъ, то колода должна имѣть 32 карты преферансныхъ; для четырехъ играющихъ—36 картъ, т.-е. съ шестерками, для шести и семи—полная колода, т.-е. въ 52 карты.

Мѣста занимаютъ по старшинству восходящей карты. Первый выборъ мѣста принадлежитъ тому, кто возьметъ туза, который при выборѣ мѣста считается за одно очко, далѣе двойка и т. п. Два туза, или вообще двѣ однородныя карты, считаются по старшинству масти, изъ коихъ самая старшая масть черви, затѣмъ менѣе червей—бубны, далѣе трефы и, наконецъ, пики.

Взявшій самую младшую карту выбираетъ мѣсто, за нимъ, отъ его лѣвой руки, садится слѣдующій съ младшей картой и т. д.

Когда всѣ усьлись по своимъ мѣстамъ, сдающій, хорошо перетасовавъ колоду, даетъ снять своему правому сосѣду и приступаетъ къ раздачѣ картъ слѣва на право.

Порядокъ сдачи чередуется согласно выбраннымъ мѣстамъ. Сдатчикъ сдаетъ карты по одной каждому играющему, а также и себѣ, когда такимъ образомъ у всѣхъ будутъ пять картъ, то онъ же, сдатчикъ, открываетъ козырь, который кладетъ на середину стола.

Каждый игрокъ по очереди заявляетъ желаніе, конечно, сообразуясь съ картами, находящимися у него на рукахъ, будетъ ли онъ играть или нѣтъ, т.-е. говорить пасъ. Но когда у кого будетъ тузъ пикъ, то тотъ ни въ какомъ случаѣ не имѣетъ права пасовать, а непременно, обязательно долженъ играть, и бросить карты не имѣетъ права, а также не имѣетъ права сбросить пикового туза.

Когда такимъ образомъ всѣ объявили свое желаніе играть или пасовать, то не желающіе играть бросаютъ карты въ одну

кучу, а играющіе держатъ ихъ у себя на рукахъ. Послѣ этого сдатчикъ даетъ изъ оставшейся колоды такое число картъ играющему, сколько тотъ потребуетъ, но не болѣе пяти.

Играющій, не думая взять на мелкія карты, сбрасываетъ ихъ обратно въ кучу и требуетъ отъ сдатчика то число картъ, которое было играющимъ брошено. Когда такимъ образомъ всѣ удовлетворены раздачей картъ, то начинаютъ розыгрышъ.

Каждый игрокъ ведетъ свою записъ, для чего проводитъ горизонтальную линію на столѣ и каждый пишетъ 25, съ которыхъ во все время и списываетъ согласно числу взятыхъ взятокъ.

Партія выигрышная остается за тѣмъ, кто первый списываетъ цифру 25, тотъ и записываетъ за каждымъ отдѣльно всѣ тѣ цифры, которыя оставались несписанными отъ 25, что въ сложности будетъ общій его выигрышъ въ первую партію, которую онъ обозначаетъ передъ всякой выигранной имъ суммой знакомъ +.

Если бы другая партія была бы проиграна первымъ играющимъ, который выигралъ, то оставшаяся сумма не списанная имъ съ 25 фишъ, вычитается съ той суммы того игрока, за которымъ числится выигрышъ и если бы выигрышъ былъ менѣе проигрыша, то исключивъ проигрышъ изъ выигрыша образуется проигрышъ, обозначаемый знакомъ —.

По окончаніи всѣхъ партій, которыхъ должно быть по числу играющихъ, и ранѣе которыхъ никто не имѣетъ права окончить игру и встать изъ-за стола,—всѣ проигрыши подсчитываются отдѣльно и выигрыши отдѣльно, меньшее число вычитываютъ изъ большаго и получается результатъ + или —, т.-е. выигрышъ или проигрышъ.

Играютъ по заранѣ условленной цѣнѣ.

Обязательно требуется списать только цифру 25, но если по позабычивости кто-либо взялъ больше, то онъ теряетъ право на выигрышъ и долженъ поставить 25, которыя и обязанъ сыграть сначала.

Каждая взятка считается за одно очко, за двѣ взятки два очка, за три,—три очка и т. д.

Тотъ игрокъ, который объявилъ желаніе играть и не возьметъ ни одной взятки, ставить ремизъ въ 5 очковъ, которые и приписываетъ къ цифрамъ, списываемымъ съ 25.

Тотъ же игрокъ, который имѣетъ на рукахъ туза пикъ, не смотря ни на какіе козыри, не имѣетъ права пасовать и не имѣетъ права, какъ мы говорили про это выше и если онъ, имѣя туза, возьметъ взятки, то кромѣ ихъ стоимости по одной взяткѣ имѣетъ право считать еще за имѣвшаго туза пять фишъ, что составитъ при одной взяткѣ 6, при двухъ—7, при трехъ—8, при четырехъ—9, а при всѣхъ пяти—10 фишъ. Но если-бъ онъ не взялъ съ тузомъ пикъ ни одной взятки, то пишетъ штрафъ 10 фишъ. Если бы тузъ пикъ былъ козыремъ, то, взявши взятку, приписываетъ 10 фишъ и кромѣ того по одному очку за каждую взятую, что составитъ за одну взятку 11 фишъ и за всѣ пять взяткоу 15 фишъ.

Если кто изъ играющихъ безъ туза пикъ не возьметъ ни одной взятки, то ставить штрафъ 5 очковъ.

Первый выходъ всегда принадлежитъ игроку, сидящему по правую сторону сдатчика, а слѣдующій выходъ тому, кто возьметъ взятку.

На всѣ пойденныя карты обязательно надо бросать карты той масти, съ которой пойдено, а если таковой масти не имѣется, то обязательно брать козыремъ. За несоблюденіе этихъ правилъ провинившійся ставить ремизъ въ 5 фишъ.

За неимѣніемъ пикъ если будетъ пойденъ тузъ пикъ, то и его слѣдуетъ укрыть козыремъ.

Пиковый тузъ, если онъ козырь, имѣетъ право бить всѣхъ тузовъ, если будетъ сдѣланъ ходъ съ какого-нибудь туза, но если тузъ пикъ не будетъ козырнымъ, то его можетъ бить даже самый маленькій козырь, а потому всегда хорошо пиковую масть при покупкѣ сносить для того, чтобы въ случаѣ выхода изъ пикъ, кто-нибудь изъ игроковъ, не имѣющій пикъ, могъ убить туза козыремъ.

Въ случаѣ раздачи или когда какая-либо карта откроется, то карты перездаются вновь тѣмъ же сдатчикомъ, что можно допустить до трехъ разъ, послѣ чего сдача переходитъ къ слѣдующему.

2) Мушка лентюрлю.

Эта игра также не сложная, но болѣе интересна, чѣмъ обыкновенная мушка.

Число игроковъ тоже допускается какъ и при обыкновенной мушкѣ.

Карты употребляются полной колодой въ 52 карты.

Въ этой игрѣ главное значеніе имѣютъ слѣдующія карты:

Семерка бубень.

Тузъ пикъ.

Дама пикъ.

Валетъ трефъ и

Король червей.

Всѣ эти фигуры берутся изъ другой колоды и раскладываются на столѣ въ томъ порядкѣ, какъ указано нами на ниже-слѣдующей фиг.

дама пикъ.		тузъ пикъ.
	семерка бубень.	
король червей.		валетъ трефъ.

Винтъ.

Вышеприведенный раскладъ картъ и носить названіе лентюрлю.

Передъ началомъ игры каждый игрокъ вноситъ извѣстную сумму поровну, напр., хотъ по 10 коп., что составитъ при пяти играющихъ 50 коп.

Тогда на лентюрлю раскладываютъ эти деньги въ слѣдующемъ порядкѣ: на семерку бубень кладутъ 14 коп., на даму пикъ—6 коп., на туза пикъ—8 коп., на валета трефъ—10 коп. и на короля червей 12 коп.

Сдатчикъ раздаетъ карты по слѣдующему расчету.

Если играющихъ трое, то каждому раздаютъ по двѣ карты, до 12 картъ, а остальные 7 картъ составляютъ прикупъ.

Если играющихъ четверо, то каждому по 12 картъ и въ прикупъ 4.

Если играющихъ пятеро, то по 9 каждому и въ прикупъ 7.

Если играющихъ шестеро, то по 8 и въ прикупъ 4.

Если играющихъ семеро, то по 7 и въ прикупъ 3.

Болѣе семи допускать въ игру не слѣдуетъ.

Въ игрѣ этой самой старшей картой считается король, а тузъ младшею.

Козырей не полагается и достоинства мастей не играютъ никакой роли, а потому и не соблюдаются никакія масти.

Игроки должны послѣдовательно выкладывать карты, т.-е. на туза кладутъ двойку, на нее тройку, на тройку—четверку и т. д., до короля.

Дѣлаетъ выходъ сидящій по лѣвой сторонѣ сдатчика, которому предоставляется ходить съ какой угодно карты, стараясь по возможности сбыть какъ можно болѣе своихъ картъ.

Всего лучше всегда ходить съ ровной масти, такъ, напр., если у игрока на рукахъ имѣется восьмерка, девятка, десятка, а остальные масти пестрыя, разбитыя, то слѣдуетъ ходить съ восьмерки, потому что на нее онъ имѣетъ право положить девятку и десятку; если за десятой будетъ валетъ, дама и пр.,

то онъ имѣетъ право и ихъ подрядъ положить, и слѣдовательно является возможность сразу сбыть много картъ.

Послѣ перваго, игроки успѣваютъ сбыть нѣкоторыя карты, а дальше ничего неможетъ сбыть, то кладетъ слѣдующій за нимъ игрокъ; предположимъ, что первый игрокъ остановился на десяткѣ, слѣдовательно второму надо класть валета той же масти, далѣе даму и если имѣется и король, то и короля. Но если нѣтъ валета, то ему предоставляется по его желанію прикупить одну или не болѣе двухъ картъ, или если не желаетъ прикупить, то спасовать, а равно обязанъ спасовать и тогда, когда послѣ покупки валета не окажется;—тогда продолжаетъ въ томъ же духѣ слѣдующій игрокъ и такъ далѣе, пока не дойдетъ очередь кому-либо положить короля.

Кто положилъ короля, тотъ считается выигравшимъ, а потому и забираетъ всѣ деньги, положенныя на лентюрлю, и кромѣ того, каждый еще выплачиваетъ ему ту сумму, которая была опредѣлена заранѣе по особому соглашенію. Но гораздо интереснѣе, чѣмъ платить установленную плату, лучше счетъ вести по очкамъ картъ, оставшихся у cadaго на рукахъ, причемъ тузъ считается за одно очко, фигуры всѣ по десяти очковъ, а остальные по своей номинальной стоимости, т.-е. двойки за два, тройки за три очка и т. д.

Когда первая партія окончена, тѣмъ же расчетомъ вносится новая ставка на лентюрлю.

Играютъ въ лентюрлю еще и такъ, что выигрываетъ не тотъ, кто беретъ на короля, а тотъ, кто первый снесетъ всѣ свои карты. При подобной игрѣ поступаютъ такъ: когда кто перекроетъ королемъ, то беретъ къ себѣ взятку и дѣлаетъ новый выходъ съ карты, которую онъ находитъ для себя болѣе выгодной, и въ томъ же порядкѣ, по очереди продолжаютъ игру, пока опять не перекроетъ кто-либо королемъ. Опять дѣлаютъ выходъ и т. д., до конца.

Если кто-нибудь изъ играющихъ успѣетъ сбыть въ кучку одну изъ картъ, значущихся на лентюрлю, напр., хотъ семерку бубень, то онъ снимаетъ деньги, находящіяся на этой семеркѣ, положенныхъ на лентюрлю и т. п.

Когда такимъ образомъ деньги съ какой-либо карты лентюрлю сняты, то прочіе всё вскладчину обязаны поставить ту сумму, которая была на этой картѣ, эта ставка понятно зависить отъ условія. Выигравшій же въ складчинѣ не принимаетъ никакого участія.

Если на рукахъ игрока останется какая-либо карта, тождественная съ лентюрлю, то проигравшій платитъ выигравшему вдвое очковъ, чѣмъ стоитъ эта обыкновенная карта.

Такимъ образомъ, оставшіяся на рукахъ пиковая дама, валетъ трефъ или король червей, считаютъ по 20 очковъ, семерка бубень за 14, а тузъ пикъ за 1 очко.

3) Мушка Памфилъ.

Игру въ эту мушку играютъ по всёмъ тѣмъ правиламъ, которыя нами выше описаны при обыкновенной мушкѣ.

Здѣсь валетъ трефъ играетъ самую большую роль, ради чего ему и дали кличку Памфилъ.

Тотъ, кто имѣетъ этого Памфила, вполне можетъ надѣяться, что не поставитъ ремиза, такъ какъ господинъ Памфилъ, не признавая надъ собою никакого старшинства, имѣетъ право бить даже самые старшіе козыри, такъ какъ онъ выше всѣхъ козырей, а потому его бить никто не имѣетъ права.

Тотъ игрокъ, который объявитъ и покажетъ до прикупа, что у него имѣется Памфилъ, получаетъ съ cadaго игрока обусловленную сумму, которая записывается отдѣльно и не входитъ въ расчетъ записи игры.

Сдатчикъ, открывая козыремъ Памфила, имѣетъ право, посмотрѣвъ въ свои карты, назначить другіе козыри, въ которыхъ онъ найдетъ игру для себя болѣе выгодной.

Всѣ остальные правила списыванія 25 фишъ, всѣ расчеты и пр., то же, что и при обыкновенной игрѣ въ мушку.

4) Мушка шутиха.

Игра въ эту мушку положительно ни чѣмъ не отличается отъ обыкновенной мушки, разница состоитъ только въ томъ, что сдатчикъ козыря не открываетъ, а козыри всегда считаются пикъ и.

Какъ раздача по 5 картъ, такъ и прикупки, сбрасыванія и пр. и пр., все согласно съ обыкновенной мушкой, но дама пиковая, прозванная шутихой, цѣнится на пять очковъ болѣе всѣхъ другихъ картъ.

Никто не имѣетъ права перекрыть пиковую даму, кромѣ короля, который считается самый старшій въ мастяхъ.

Пиковой дамой взятая взятка считается за восемь фишъ, а пиковый король, перекрывши даму, считается за пять. Такимъ образомъ тотъ, кто имѣетъ пиковую даму и возьметъ взятку, долженъ бы былъ приписать 8 фишъ, но если ее перебьетъ король, то записывается только 4 фиши за даму.

Тотъ игрокъ, у котораго окажутся всѣ пять пикъ на рукахъ вмѣстѣ съ дамой пикъ, будутъ ли эти пики прикуплены или прямо сданы на руки,—все равно, открываетъ свои карты и выигрываетъ со всѣхъ недобранныхъ игроками записи.

Если всѣ пять пикъ и дама пиковая будутъ при самомъ началѣ игры, то игрокъ этотъ открываетъ свои карты и со всѣхъ играющихъ полностью записывается по 25 фишъ съ cadaго.

Игрокъ, не взявшій ни одной взятки безъ дамы пикъ, приписывается по 5 фишъ, а если кто не возьметъ ни одной взятки, но имѣетъ даму пикъ, то тотъ, наоборотъ, списывается съ записи 4 фиши.

5) Мушка мистигри.

Законъ и правила этой игры тѣ же, что и при обыкновенной мушкѣ, а равно и число играющихъ, а такъ же и число картъ, согласно числу играющихъ, показанныхъ при обыкновенной мушкѣ.

Какъ въ мушкѣ-шутихѣ, такъ и въ этой игрѣ король считается самой старшей мастью; тузъ же по своей цѣнности дѣ-

лается средней картой,—между десяткой и валетомъ. Такимъ образомъ тузъ имѣетъ право перекрывать отъ двойки до десятки включительно, но валетъ, дама и король перекрываютъ его. Изъ этого выходитъ, что порядокъ картъ по старшинству слѣдующій:

Король.

Дама.

Валетъ.

Тузъ.

Десятка и т. д.

Значеніе въ мушкѣ имѣетъ король трефъ, тоже самое, что при обыкновенной мушкѣ тузъ пикъ. Но за неимѣніемъ трефовой масти, короля трефъ можно бить козыремъ.

Если игрокъ, у котораго будетъ на рукахъ король трефъ, повинуется всѣмъ тѣмъ же условіямъ, какъ и пиковый тузъ въ обыкновенную мушку, о чемъ мы уже говорили.

Если бъ кому либо изъ игроковъ пришли пять картъ или эти карты образовались при покупкѣ, то онъ долженъ открыть эти карты и взять ту плату со всѣхъ, которая будетъ условлена ранѣе между игроками, которые въ записи игры не входятъ и эти игры въ записи остаются не тронутыми и игра продолжается своимъ порядкомъ.

Если же въ одно и то же время одностая карты будутъ открыты нѣсколькими игроками, то преимущество остается за старшей мастью, изъ которыхъ главная червонная, потомъ бубновая, далѣе трефовая и, наконецъ, самая младшая—пиковая.

Въ то время, когда къ двумъ игрокамъ прійдутъ карты одинаковой масти, то счетъ производится по очкамъ и у кого очковъ будетъ больше, за тѣмъ остается и привиллегія. Тутъ счетъ этихъ очковъ таковой.

Король цѣнится въ 5 очковъ.

Дама „ „ 4 „

Валетъ „ „ 2 „

Тузъ „ „ 1 „

всѣ же остальные карты по своей обыкновенной стоимости.

Тотъ игрокъ, который имѣетъ на рукахъ четыре карты одной масти и при нихъ короля трефъ выигрываетъ мушку и беретъ съ игроковъ всѣ ихъ оставшіяся записи, и игра начинается снова.

6) Мушка копилка.

Игра вчетверомъ въ 32 карты.

Всѣмъ раздаются по пяти картъ, а оставшія карты служатъ покупкой.

По срединѣ стола ставятся кружка или какой либо сосудъ, который называется копилкѣй. Въ копилку эту по заранѣе сдѣланному условію всѣмъ класть по ровну должную сумму.

Какъ въ обыкновенной мушкѣ, такъ равно и здѣсь пиковый тузъ играетъ главную роль. Онъ имѣетъ право перекрывать всякую взятку, которая въ данномъ случаѣ считается вдвойнѣ.

Разыгрывается эта мушка безъ козырей и первый выходъ принадлежитъ игроку, сидящему по лѣвую сторону сдающего.

Разыгрышъ происходитъ такъ: если кто либо, напр., пошелъ хоть съ бубенъ, то слѣдующій игрокъ обязанъ такъ же дать бубну, если же ея не имѣется, то онъ можетъ прикупить или сказать пасъ, но другую масть ни въ какомъ случаѣ сносить не имѣетъ права. Другой игрокъ поступаетъ такъ же или пасуетъ, если нѣтъ масти, сброситъ или прикупить если желаетъ. Тоже дѣлаетъ и четвертый игрокъ. Взятка принадлежитъ тому, чья карта во взяткѣ будетъ старшею.

Если требуемая игрокомъ масть не окажется ни у кого изъ играющихъ и никто не пожелаетъ для нее прикупить и потому всѣ трое спасуютъ, то игрокъ обязанъ взять свою карту обратно и дѣлаетъ выходъ слѣдующій игрокъ; если на требуемую масть хоть одинъ изъ игроковъ положить карту, а двое остальные спасуютъ, то взятка считается.

Тотъ игрокъ, который не возьметъ ни одной взятки, вноситъ въ копилку штрафъ, предварительно назначенный сообща.

Таковой же штрафъ вноситъ и тотъ, кто спасуетъ, имѣя требуемую масть.

Каждый игрокъ взятую имъ взятку записываетъ съ обозначеніемъ, къ какой масти она принадлежитъ.

Кто возьметъ взятку, тотъ не имѣетъ права отвѣчать съ той же масти, но обязанъ ходить съ какой либо другой масти.

Если при сдачѣ у кого либо изъ игроковъ окажутся четыре или три карты одной масти, то онъ ихъ кладетъ на столъ крапомъ вверхъ и проситъ игроковъ дать по картѣ. Взамѣнъ у него взятыхъ картъ онъ беретъ новыя изъ прикупа, сбрасывая изъ своихъ по одной ему ненужной.

Подобное правило соблюдаютъ даже и при пиковой масти съ тузомъ. Такъ что пиковый тузъ легко можетъ перейти въ руки другихъ игроковъ.

Ни одинъ игрокъ не имѣетъ права скрыть пришедшія къ нему одинаковыя масти.

Чтобы окончить партію, слѣдуетъ сыграть четыре игры, т. е. сдать четыре раза.

Въ каждой игрѣ кто прежде всѣхъ снесетъ свои карты, тому въ кассу ничего не платить, а всѣ прочіе игроки условленную плату.

Тотъ игрокъ, который въ четвертой игрѣ прежде всѣхъ снесъ свои карты, получаетъ изъ кассы остатокъ.

Когда четвертая игра окончена, то производится раскладка денегъ, что дѣлается слѣдующимъ образомъ.

Каждый игрокъ подводитъ итогъ всѣхъ своихъ взятокъ, которыя взяты имъ въ продолженіе четырехъ игоръ, при чемъ каждая можетъ имѣть свою цѣну въ слѣдующемъ порядкѣ:

Пиковая	взятка	стоитъ	1	коп.
Трефная	„	„	2	„
Бубновая	„	„	3	„
Червонная	„	„	4	„

Положимъ, это не есть безусловная стоимость, такъ какъ цѣна взятки опредѣляется по предварительному соглашенію, поэтому цѣна можетъ быть увеличена или уменьшена.

Какъ мы ужъ говорили выше, каждая взятка, прикрытая тузомъ цѣнится вдвое.

Если начинается новая партія, то копилка опять пополняется новыми вкладами и игра продолжается тѣмъ же порядкомъ, о которомъ мы только что говорили.

Г Л А В А XXII.

Р а м с ь

Рамсъ есть любимая дамская игра, въ которую играютъ во всѣхъ клубахъ, а еще болѣе въ семейныхъ домахъ, въ деревнѣ и провинціальныхъ городахъ, гдѣ эта игра, можно сказать, приобрѣла права гражданства между тѣми, кто не имѣетъ понятія о игрѣ въ винтъ.

Эта игра много, и даже очень много схожа съ обыкновенной игрой въ мушку и такъ же проста, легка и не требуетъ особыхъ размышлений, что вполне доступна для всѣхъ слоевъ общества и для всѣхъ корпорацій людей, тѣмъ болѣе, что правила этой игры далеко не замысловаты и легко запоминаются.

Рамсъ основанъ на правилахъ обыкновенной мушки, но еще болѣе упрощенъ, чѣмъ мушка, а поэтому большинство играющихъ не дѣлаютъ никакого различія между мушкой и рамсомъ, и рамя отъ мушки, хотя правила нѣкоторыя и записи разнятся между этими двумя играми, но числа, взятки, ремизъ записываются совершенно такъ же, какъ при обыкновенной мушкѣ, не говоря уже о сдачѣ, покупкѣ и розыгрышѣ, которые положительно ни чѣмъ не разнятся.

Въ рамсъ играютъ въ тѣ же карты какъ и въ обыкновенную мушку, право выхода то же. Карты сдаются по пяти.

Козыръ сдатчикъ открываетъ и онъ этимъ козыремъ можетъ пользоваться, о чемъ мы будемъ говорить въ своемъ мѣстѣ.

Всякому игроку предоставляется право, по своему усмотрѣнію, пасовать, или играть, прикупая или не прикупая должное количество картъ: при чемъ ненужныя карты какъ и при обыкновенномъ рамсѣ, должны быть сброшены до покупки новыхъ картъ.

Къ кому придетъ пиковый тузъ, тотъ пасовать не имѣетъ никакого права, и туза въ отношеніи бросать такъ же не имѣетъ права, въ противномъ случаѣ, если это будетъ доказано, виновный ставитъ полную запись игры, которую заранее опредѣляютъ играющіе.

Сдающій имѣетъ право наравнѣ съ другими игроками пасовать или покупать, но покупка имѣ объявляется послѣ всѣхъ.

Послѣ сдачи покупки сдающій, купивъ должное ему количество картъ, но одной менѣе, такъ какъ онъ имѣетъ право взять къ себѣ открытаго козыря, и вмѣсто его сбросить одну негодную карту, чтобы всѣхъ образовалось числомъ 5.

Въ то время, когда сдающій не пожелаетъ воспользоваться ему принадлежащимъ открытымъ козыремъ, то козырь этотъ остается на столѣ и имѣ воспользоваться никто не имѣетъ права.

Всякій долженъ при розыгрышѣ давать ту масть, съ которой ходятъ, если таковой нѣтъ, то онъ обязанъ бить козыремъ, если этого не исполнить то ставить ремизъ 5 очковъ.

Тотъ, кто имѣетъ пиковаго туза, при своемъ ходѣ обязанъ ходить съ него если онъ козырной, иначе также штрафуется 5 очками.

Если козырной тузъ выпелъ, то слѣдуетъ ходить козырного короля, когда представится къ тому ходъ; далѣе въ этомъ же порядкѣ съ дамы, валета и т. д., на что должно всегда обращать вниманіе, иначе будутъ штрафовать 5 очками.

При ходѣ съ козырныхъ фигуръ обязательно надо класть туза, иначе опять такъ же штрафъ 5 очковъ.

Что касается до игры въ записи, то 25 цифра необязательная, можно опредѣлить эту цифру и въ 100 и 150 и 200 смотря по соглашенію.

За каждую взятку списывается по 1 очку, но кто имѣетъ пиковаго туза, тотъ кромѣ стоимости взятки списываетъ еще и за туза 5, а слѣдовательно за одну взятку онъ списываетъ 6, за двѣ 7 и т. д.

Игрокъ при пиковомъ тузѣ, не взявъ ни одной взятки, приписываетъ въ ремизъ 10,

Если у кого будутъ всѣ четыре туза, то тотъ открываетъ свои карты и беретъ весь рамсъ.

Если же кто раньше сниметъ условленную цифру игры, тотъ такъ же беретъ рамсъ и игра начинается снова.

Тотъ игрокъ, у кого окажутся пять картъ какой бы ни было одинаковой масти не козырныхъ, то онъ открываетъ карты и списываетъ 10 фишъ, а за козырныхъ 5, если же при козыряхъ

пиковой масти окажется еще въ томъ числѣ пиковый тузъ, то списывается 10 фишъ, а въ безкозырныхъ 15.

Когда къ игроку придутъ два черныхъ или два красныхъ валета, то онъ списываетъ съ игры 5 фишъ, а если всѣ четыре валета на одной рукѣ, то списываетъ 10 фишъ.

Списывается за валетовъ и тогда, когда они должны сброситься или разрозниться, тогда прежде чѣмъ ихъ сбросить или разрознить до покупки, ихъ слѣдуетъ показать, потомъ сбросить и прикупить карты.

Тотъ, кто имѣлъ двухъ валетовъ и не взялъ ни одной взятки, ремизъ не пишетъ; но если не возьметъ ни одной взятки, имѣя четырехъ валетовъ, то списываетъ 5.

За валетомъ въ количествѣ двухъ, не пишется когда кто либо объявитъ козырной рамсъ, т. е. пять одинаковыхъ козырной масти, но если при этомъ рамсъ былъ не козырной, ставятъ 10 фишъ, вычитая стоимость валетовъ 5, изъ стоимости не козырнаго рамса 10, слѣдуетъ приписать къ игрѣ съ валетами 5, а прочіе игроки по десяти. Тотъ же, у кого находится тузъ пикъ, за простой рамсъ долженъ приписать 15 и за козырной 10.

Если кто-либо покажетъ рамсъ въ четырехъ тузахъ, то тотъ кто имѣетъ двухъ валетовъ ничего не пишетъ, а прочіе приписываютъ по 5 фишъ. У кого будетъ находиться пиковый тузъ, приписываетъ 10 фишъ.

Когда у кого-либо остается изъ игры списать только пять фишъ, и къ нему придутъ два валета, то онъ открываетъ ихъ и кончаетъ партію, т. е. беретъ рамсъ. То же самое дѣлается и тогда, когда запись остается 10 и придутъ къ нему четыре валета.

Если сдающій задался, то сдачу повторяютъ вновь.

Если же при сдачѣ картъ какая-либо карта откроется, то игрокъ, которому эта карта слѣдуетъ, можетъ ее не принять, отбросивъ въ сторону и потребовать новую карту, но въ данномъ случаѣ перезадачу никто не имѣетъ права требовать.

Обязательно надо окончить условленную сумму игры, но отнюдь не перебрать ее по забывчивости, въ противномъ случаѣ, если бы сумма назначенной игры, напр., 100 превысилась на одно очко, т. е. 101, то все выигранное смарывается и сумма игры вновь розыгрывается.

Если, напр., вамъ остается сыграть одно очко, такъ какъ вся сумма игры уже сыграна и вы ходите берете взятку съ тузомъ пикъ; за которую слѣдуетъ списать вамъ 6 очковъ, то это не считается за переборъ; но если вы по забывчивости продолжаете ходить и брать взятки, то вы должны будете записать въ игру не только всю сумму, назначенную для игры, но и кромѣ того за всякую лишнюю взятку по 1 фишѣ.

Г Л А В А XXIII.

С т у к о л к а.

Въ обыкновенномъ смыслѣ игра „стуколка“ не принадлежитъ къ коммерческимъ играмъ, а принадлежитъ къ простымъ азартнымъ карточнымъ играмъ, запрещеннымъ въ клубахъ, но такъ какъ эта игра есть любимая забава большинства коммерческихъ людей, т.-е. купцовъ, которые видятъ въ ней полное наслаждение и удовольствие „постучать“, то ее фиктивно и прозвали игрой коммерческой.

Эта игра настолько проста, несложна, настолько мало, требующая размышлений мозгами, что всякій неграмотный трезвый, но даже подвыпившій изрядно, можетъ съ большимъ успѣхомъ показаться хорошимъ игрокомъ, въ особенности, если кто идетъ, какъ говорится, на-ура и на-авось, не жалѣя рискнуть проиграть малую толику легко нажитыхъ денегъ, или поживиться на счетъ своего друга и пріятеля, не обладающаго достаточнымъ капиталомъ, такъ какъ въ игрѣ этой все зависитъ отъ риска и глупаго, слѣпотаго счастья.

Здѣсь, какъ говорится, не требуется „ни ума, ни разума“, все зависитъ отъ произвола, который не поддается ни разумнымъ расчисленіямъ, ни таковымъ же выводамъ.

Въ эту игру можетъ играть не только малограмотный, но даже совсѣмъ неграмотный, такъ какъ эта игра не требуетъ никакихъ записей, никакихъ обязательствъ, а играютъ на наличныя деньги, которыя должны обязательно ставиться при

началѣ игры. Кто эти деньги возьметъ, тотъ, значитъ, и выигралъ, но сколько и съ кого, до этого нѣтъ дѣла никому,—знаетъ лишь только тотъ, у кого эти деньги въ карманѣ.

Название „стуколка“ получила оттого, что послѣ раздачи картъ всякій долженъ объявить, желаетъ ли онъ играть или нѣтъ; но такъ какъ въ купечествѣ, гдѣ можно сладко поѣсть и поспать, послѣ чего является полная, такъ сказать, апатія, лѣнь ко всему, то, сѣвшій за стуколку, каждому становится обременительно вымолвить слово, желаетъ ли онъ играть, или нѣтъ, при обязательномъ допросѣ сдающаго; чтобъ удовлетворить этому вопросу и не беспокоить его степенство лишними пустословіями, то его степенство въ знакъ своего согласія, что онъ желаетъ играть, стучитъ своей пятерней по столу, что и является знакомъ согласія, т.-е. стучитъ, отъ чего и произошло название стуколка.

До сего времени въ столь замѣчательной игрѣ существуютъ четыре рода стуколки, а именно:

- 1) Стуколка съ гольцомъ,
- 2) Стуколка съ прикупкой,
- 3) Стуколка со шлейфомъ и
- 4) Стуколка обязательная.

О всѣхъ этихъ родахъ стуколки мы скажемъ отдѣльно въ свое время, а пока дадимъ общія правила стуколки, дабы возможно было разобраться впослѣдствіи, какимъ записямъ и какимъ правиламъ стуколка должна повиноваться.

Общія правила стуколки.

Выборъ мастей, тасовка колоды въ 52 карты, съемка, сдача, все повинуетъ общепринятымъ правиламъ, употребляемымъ въ каждой осмысленной игрѣ.

Сдаютъ по одной картѣ каждому, чтобы у каждого образовалось по три карты.

Когда стуколка играется съ прикупками, то всякій желающій купить, обязательно долженъ стукнуть по столу, этотъ молчаливый символъ, доходить, наконецъ, до сдающаго, когда онъ послѣдній стукнетъ или скажетъ „не желаю играть“, то начи-

нается прикупка, при чемъ, желающій купить, отнюдь не долженъ показывать вида, отбрасывая свои ненужныя карты,— сколько ему слѣдуетъ прикупить картъ. Онъ можетъ сбросить эти карты тогда лишь, когда дойдетъ до него очередь; при чемъ покупатель обязанъ сбросить ненужныя ему карты, и получить отъ сдающаго взаменъ ихъ новыя карты.

Если у игрока, который долженъ ходить, имѣется козырной тузъ, то онъ обязательно долженъ съ него ходить, или же съ козырного короля, если онъ у него съ дамой,—если игрокъ этого правила не исполнитъ, то ставить штрафъ въ размѣрѣ той суммы, которую въ эту игру разыгрываютъ. Это правило обязательно для всѣхъ игроковъ.

Каждая идущая карта должна обязательно перебиваться старшей картой, пропускать или рѣзать ее не дозволяется.

Если у играющаго не найдется той масти, съ которой вышли, то онъ обязанъ безъ всякаго размышленія крыть ее козыремъ.

Перездача производится при слѣдующихъ случаяхъ; если при сдачѣ откроется кака-либо карта. Если окажется лишняя карта или будетъ недочетъ въ картахъ. Если же сдатчикъ откроетъ свою карту и эта карта не будетъ козырной тузъ, то сдача признается правильной, въ противномъ случаѣ необходимо перездать.

Когда кто-либо сдаетъ не въ очередь, но карты еще не были просмотрены, то игра признается законной, въ противномъ случаѣ требуется перездать.

Ставки для розыгрыша стуколокъ зависятъ отъ общаго согласія, и всегда ставится каждымъ начетное число, такъ, напр., 6, 9, 12, 15 и пр.

Такъ какъ вся игра въ стуколку состоитъ изъ трехъ взятокъ, то всю сумму денегъ, положенную каждымъ игрокомъ на столъ передъ началомъ игры, дѣлятъ на три, и каждый, взявши взятку, получаетъ изъ этой суммы $\frac{1}{3}$ часть. Взявши двѣ взятки $\frac{2}{3}$ и взявши три взятки, всю сумму полностью.

Тотъ играющій, который не взялъ ни одной взятки, обязанъ поставить наличными деньгами ту сумму, которая находилась во время розыгрыша на столѣ. Такъ, напр., если на столѣ были 60 коп., то не взявшіе взятки ставятъ по 60 коп.

Кромѣ этой суммы, каждый сдающій долженъ поставить еще условленную сумму ставки, напр., если играютъ по 3, 6 или 9 коп. за ставку, то въ случаѣ ремиза сдатчикъ долженъ поставить еще выставленную сумму, и такимъ образомъ ставки стуколки возрастаютъ.

1) Стуколка съ гольцомъ.

Гольцомъ при игрѣ въ стуколку, называютъ прикупку.

Прикупка эта можетъ быть куплена только однимъ играющимъ.

Если первый сидящій отъ сдатчика ее не возьметъ, а пасуетъ или будетъ играть на своихъ картахъ безъ прикупа, то прикупку можетъ взять слѣдующій и т. д., сдатчика, который тоже можетъ ее взять.

При игрѣ съ гольцомъ дѣлаютъ такъ: всѣмъ играющимъ сдаютъ по три карты, какъ это принято при стуколкѣ, послѣ этого открываютъ козыря и кладутъ его на оставшіяся карты. Покупающій съ картъ сбрасываетъ открытаго козыря или одну верхнюю карту, а затѣмъ слѣдующія три карты беретъ къ себѣ.

Послѣ всѣхъ переговоровъ, когда будетъ извѣстно, кто желаетъ играть и кто нѣтъ, дѣлаетъ выходъ тотъ, кто взялъ прикупъ, т.-е. гольца.

Если же прикупа никто не взялъ, то первый выходъ дѣлаетъ тотъ играющій, кто заявилъ первымъ о своемъ желаніи играть.

Въ стуколку могутъ играть до семи человекъ, и чѣмъ будетъ больше, тѣмъ стуколка будетъ интереснѣе.

Сдатчикъ можетъ и не играть, если кто-либо изъявилъ желаніе играть помимо его.

2) Стуколка съ прикупкой.

Эта игра ведется слѣдующимъ образомъ:

Послѣ сдачи начинается объясненіе, кто желаетъ играть и кто пасуетъ. Желающіе играть опять-таки выражаютъ свое желаніе не словами, а просто кулакомъ объ столъ. Когда очередь объявленія, наконецъ, доходитъ до сдающаго и когда онъ

тоже объявить свое желаніе или нежеланіе играть, то начинается покупка, которую раздает тотъ же сдатчикъ, изъ оставшихся картъ.

Сбросивъ козырь, который какъ и предыдущую игру нахотился на картахъ, сдатчикъ сдаетъ то количество картъ, которое играющіе сбрасываютъ.

Болѣе шести человекъ въ эту стуюлку играть не должно, такъ какъ колоды въ 52 карты не хватитъ для всѣхъ, при желаніи купить. Можно допустить и болѣе играющихъ, но тогда тотъ, кому не достало карты для покупки, долженъ итти на своихъ, безъ покупки.

Самое лучшее число играющихъ для этой стуюлки 5 человекъ.

Ходъ предоставляется тому, кто первый заявилъ желаніе играть.

Если изъявилъ желаніе играть только одинъ человекъ, а остальные пасовали, то сдатчикъ обязанъ играть даже и тогда, когда у него на рукахъ не имѣется ни одного козыря.

Если случится, что всѣ играющіе пасуютъ, то сдатчикъ, не мудрствуя лукаво, беретъ всѣ деньги со стола, которые были поставлены для розыгрыша, въ свою пользу.

3) Стуюлка со шлейфомъ.

Вся игра и расчеты ведутся согласно обыкновенной стуюлкѣ.

Стуюлка эта имѣетъ разницу отъ предыдущей въ томъ, что козырь не открывается и не кладется на колоду, а смотреть его лишь только одинъ сдатчикъ, который и объявляетъ масть.

При этой стуюлкѣ сдатчику вѣняется въ обязанность непременно играть, хотя бы даже играть заявили всѣ играющіе.

Тотъ козырь, который объявилъ сдатчикъ, онъ можетъ взять къ себѣ и, прикупая, можетъ бросить всѣ три карты и замѣнить ихъ новыми изъ колоды. Но, такъ какъ съ козыремъ у него образуется четыре карты, а по правиламъ игры требуется только три, то онъ долженъ сбросить еще одну карту и просить выхода.

Но если бы былъ на столѣ большой ремизъ, а сдатчикъ боялся бы обремениться, то онъ имѣетъ право козыря открыть и положить его на колоду, послѣ чего по своему желанію можетъ играть или пасовать.

Объ этомъ отступленіи сдатчикъ обязанъ заявить прежде чѣмъ начнетъ сдачу, въ противномъ случаѣ онъ обязательно долженъ играть.

Прежде чѣмъ сдатчикъ не объявитъ козыря, онъ не имѣетъ права смотрѣть своихъ картъ.

Объявленнаго козыря сдатчикъ не имѣетъ права смѣшивать со своими картами, а долженъ положить его отдѣльно.

Далѣе игра ведется точно такъ же, какъ и съ прикупкой.

Въ этой игрѣ бываютъ постоянные ремизы, и потому игра даже по маленькой, можно очень легко проиграть ощутительный кушъ, или при смѣломъ счастьи, наоборотъ, можно выиграть кушъ.

Подобная игра въ стуюлку считается самая азартная и самая несправедливая.

При этой игрѣ еще допускается, такъ называемая азартная и самая несправедливая.

При этой игрѣ еще допускается такъ называемая темная, т.-е. объявлять иду или не иду прежде, чѣмъ посмотрѣть свои карты. За это каждому храбрецу, для поощренія его храбрости, дозволяется купить ему одну лишнюю карту. Такъ, напр., если онъ сброситъ двѣ карты, даютъ три, если сброситъ три, даютъ четыре, лишнюю карту, понятно, онъ долженъ сбросить и, оставивъ три, можетъ начать игру.

Въ этой игрѣ допускается, такъ называемый разрѣзъ, покупка, которая дѣлается при слѣдующихъ обстоятельствахъ:

Послѣ того, какъ всѣ желающіе играть прикупили должное количество картъ, и тѣ, кто пасовали, могутъ заявить желаніе, что они хотятъ играть въ-разрѣзъ, при чемъ изъ оставшихся картъ берутъ каждыя по четыре карты и одну изъ нихъ сбрасываютъ.

Первый выходъ дѣлаетъ купившій въ-разрѣзъ. Если желающихъ играть въ-разрѣзъ нѣсколько, то выходъ дѣлаетъ тотъ, кто купилъ послѣдній, идущій въ-разрѣзъ.

4) Стуколка обязательная.

Ставить условную сумму для розыгрыша обязательны все играющие и все играющие обязаны не пасовать и играть без прикупа, на своих картах, в первую сдачу.

Во вторую же сдачу, если появится ремизъ, то игра не обязательная, могут не желающие пасовать.

Если ремизъ разыгрался, то снова все ставят условленную сумму, при чем надо заметить, что как при началъ игры, так и впоследствии каждый сдающий обязан ставить вдвое ту сумму, которую ставить каждый, так, напр., если каждый игрок ставить 15 коп., то сдатчик обязан поставить 30 коп., и первая сдача опять становится обязательная, до появления ремизовъ.

При игрѣ в стуколку обязательную по большей части играют безъ прикупа, но при общемъ согласіи можно играть и съ прикупомъ.

Г Л А В А XXIV.

М а к а о.

Одно время игра макао допускалась в клубахъ, но в настоящее время признана очень азартной игрой, а потому абсолютно запрещена, как клубная игра.

Игра эта не имѣетъ никакихъ законовъ, мало правилъ, никакихъ умственныхъ размышлений. Все основывается на случаѣ и на слѣпомъ счастьѣ.

Игра до крайности монотонная, скучная, но когда кому везетъ, т.-е. кто в нее при счастьи выигрываетъ, то тому игроку это доставляетъ не малое удовольствіе и дѣлается вполне веселая,

Въ игру эту, при несчастіи, можно провалить большой кушъ, а при счастьи, заграбастать таковой же кушъ.

Въ кругу домашнихъ игръ макао очень часто практикуется.

Играть въ макао можетъ неопредѣленное число желающихъ.

Играютъ обыкновенно въ двѣ полныя, въ 52 карты, колоды, которыя перемишляются между собою какъ можно лучше и даютъ снять, по обыкновению. Садятся и сдаютъ по картамъ.

Право первую партію сдавать принадлежитъ тому, кто возьметъ самую младшую карту.

Сдающий называется банкометомъ, а игроки—понтерами.

Сдаютъ слѣдующимъ образомъ: каждому понтеру банкометъ даетъ по одной картѣ и себѣ также одну кладетъ карту.

Карту банкомета не имѣютъ права смотрѣть не только кто-либо изъ играющихъ, но даже и самъ банкометъ, т.-е. сдатчикъ.

Передъ сдачей же банкометъ объявляетъ, что онъ въ обезпеченіе вѣрности игры кладетъ въ банкъ извѣстную сумму денегъ, каковой суммой и отвѣчаетъ онъ, никакъ не болѣе, что должно быть извѣстно каждому понтеру.

Далѣе все играющее условливается между собою, что ставить на карту допускается не меньше такой-то, и не больше такой-то цифры, и согласно этого условія никто не имѣетъ права ставить противъ условія.

Вся суть дѣла при игрѣ въ макао заключается въ томъ, чтобы взять по счету очковъ, какое только возможно большее число.

Самая главная карта въ этой игрѣ девятка, болѣе младшая восьмерка, далѣе семерка, шестерка, пятерка, четверка, тройка и двойка. Тузъ одно очко.

Все фигуры и десятки не считаются.

Итакъ, мы выше сказали, что банкометъ роздаетъ всемъ партнерамъ, по одной картѣ; и мы объявили сумму ставки, послѣ этого всякій по очереди открываетъ свою карту, если онъ не желаетъ купить, и идетъ на одной. Если бы эта одна карта была девятка, восьмерка или семерка, то понятно, какъ карты съ большими очками, то къ нимъ нѣтъ расчета прикупать, но къ тузу, составляющему одно очко, а равно къ двойкѣ, тройкѣ, четверкѣ, пятеркѣ и даже къ шестеркѣ—покупать необходимо.

Если кто заявитъ о покупкѣ, то банкометъ даетъ тому еще одну карту, когда такимъ образомъ все понтеры удовлетворены, т.-е. прикупили, то банкометъ открываетъ свою карту и

вслѣдъ за этимъ по порядку открываютъ и понтеры, и у кого будетъ болѣе очковъ, тотъ беретъ съ банкмета ту сумму, которую понтеръ ставилъ на карту; въ противномъ случаѣ понтеръ платитъ банкмету.

Удачными прикупками считаются, если къ тузу купится восьмерка или семерка, или даже шестерка. Къ двумъ очкамъ, т.-е. двойкѣ—семерка, шестерка, или пятерка, и т. п.

Но иногда покупка, вмѣсто того, чтобы увеличить число очковъ, можетъ ихъ уменьшить или окончательно уничтожить, такъ, напр., у васъ была пятерка, т.-е. пять очковъ, вы желая сдѣлать большее число очковъ покупаете, оказывается, что прикупили шестерку, т.-е. шесть очковъ, $5+6=1$ очку, а вы имѣли пять, смотришь банкметъ открылъ свои карты, у него два или три очка, и онъ беретъ свой выигрышъ, между тѣмъ какъ прикупи вы къ пятеркѣ удачный прикупъ, напр., четверку, у васъ образовалось бы девять очковъ, а прикупая тройку—восемь очковъ.

Или покупая, напр., на тройку, вы вдругъ по своему несчастію покупаете семерку, $3+7=10$, получается карта ничего не стоящая, пустая или какъ ее обыкновенно называютъ въ игрѣ—ж и рѣ.

Если образуется у банкмета и у понтера одинаковое число очковъ, то ни одинъ, ни другой, никому ничего не платитъ.

Вотъ обыкновенное счисленіе:

Если банкметъ имѣетъ 8 очковъ, а партнеръ 9, то банкметъ платитъ партнерамъ.

Если банкметъ имѣетъ 7 очковъ, а партнеръ 8, то банкметъ платитъ партнерамъ.

Если банкметъ имѣетъ 6 очковъ, а партнеръ 7, то банкметъ платитъ партнерамъ.

Если банкметъ имѣетъ 5 очковъ, а партнеръ 6, то банкметъ платитъ партнерамъ.

Если банкметъ имѣетъ 4 очка, а партнеръ 5, то банкметъ платитъ партнерамъ.

Если банкметъ имѣетъ 3 очка, а партнеръ 4, то банкметъ платитъ партнерамъ.

Если банкметъ имѣетъ 2 очка, а партнеръ 3, то банкметъ платитъ партнерамъ.

Если банкметъ имѣетъ 1 очко, а партнеръ 2, то банкметъ платитъ партнерамъ.

Если банкметъ имѣетъ фигуру или десятку, а партнеръ 1, то банкметъ платитъ партнерамъ.

Если банкметъ имѣетъ 1 очко, а партнеръ десятку или фигуру, то банкметъ получаетъ съ партнера.

Если банкметъ имѣетъ 2 очка, а партнеръ 1, то банкметъ получаетъ съ партнера.

Если банкметъ имѣетъ 3 очка, а партнеръ 2, то банкметъ получаетъ съ партнера.

Если банкметъ имѣетъ 4 очка, а партнеръ 3, то банкметъ получаетъ съ партнера.

Если банкметъ имѣетъ 5 очковъ, а партнеръ 4, то банкметъ получаетъ съ партнера.

Если банкметъ имѣетъ 6 очковъ, а партнеръ 5, то банкметъ получаетъ съ партнера.

Если банкметъ имѣетъ 8 очковъ, а партнеръ 7, то банкметъ получаетъ съ партнера.

Если банкметъ имѣетъ 9 очковъ, а партнеръ 8, то банкметъ получаетъ съ партнера.

Послѣ того, какъ у банкмета не останется болѣе картъ для раздачи, то партія считается оконченной и сдача передается сосѣду слѣва сидящему; такъ продолжается до тѣхъ поръ, пока всѣ игроки не сдадутъ, т.-е. не будутъ банкметами по одному разу. Тогда могутъ, если желаютъ прекратить игру; кто не желаетъ продолжать могутъ выйти, а вмѣсто нихъ могутъ занять мѣсто другіе и вновь вести игру такимъ же порядкомъ.

Играютъ безъ записи, на наличныя деньги и въ полный расчетъ.

Г Л А В А XXV.

Банкара.

Эта одно время была самая модная и самая общеупотребительная клубная игра и принадлежала къ коммерческим играмъ, но въ настоящее время признана за очень азартную игру, а потому и уничтожена изъ клубныхъ игръ, сдѣлавшись игрой запретной.

Игра эта много схожа съ предыдущей игрой, т.-е. макао; тѣ же банкометы и тѣ же понтеры.

Правила этой игры очень просты и далеко не обременяють умственные соображенія, такъ какъ все здѣсь настолько незамысловато, что нѣтъ повода для размышленія.

Игра эта такъ же требуетъ двухъ колодъ, въ 52 карты каждая, которыя перетасовываются сначала кѣмъ-либо изъ игроковъ, а потомъ уже тасуются самимъ банкومتомъ, т.-е. сдатчикомъ.

Мѣста для игры занимають по своему произволу, но не по картамъ.

Можетъ играть неограниченное число желающихъ, которые во всякое время могутъ прикончить свою игру и удалиться отъ игорнаго стола, а другіе могутъ присоединяться къ игрѣ, но только съ разрѣшенія банкомета.

Какъ въ макао, такъ и въ этой игрѣ, прежде чѣмъ начать раздачу картъ, банкOMETъ обязанъ объявить, какой суммой онъ гарантируетъ игру, т.-е. какая сумма находится у него въ банкѣ.

Когда карты окончательно перетасованы, то ихъ можетъ снять всякій, кто пожелаетъ изъ играющихъ.

Раздаются банкOMETомъ карты по одной, а такъ же и себѣ, банкOMETу, сначала слѣва на право, а потомъ съ права на лѣво, чтобы у каждаго получилось по двѣ карты.

Опять-таки, какъ и въ макао, прежде чѣмъ брать розданныя двѣ карты, каждый партнеръ долженъ положить подлѣ себя ту сумму денегъ, которой желаетъ рискнуть.

Въ баккара самыми лучшими выигрышными картами считаются тѣ, которыя въ общей сложности очковъ могутъ дать 9, 19 и 29. Вслѣдъ за этими картами, хороши такъ же тѣ, въ 9, 19 и 29. Вслѣдъ за этими картами, хороши также тѣ, въ которыхъ можно насчитать 8, 18 и 28 очковъ и, наконецъ, не дурны карты съ очками—7, 17, 27.

Хотя часто можно выиграть и съ картами, имѣющими 6, 16 и 26, но при большомъ кушѣ эти карты сомнительны.

Каждая фигура считается за десять.

Если встрѣтятся карты съ равнымъ счетомъ очковъ, имѣющихся на картахъ банкомета и на картахъ понтера, то ставку беретъ банкOMETъ.

Если у банкомета будутъ карты имѣть 9 или девятнадцать очковъ, то онъ обязанъ сразу открыть свои карты и забрать всѣ ставки всѣхъ понтеровъ, несмотря на то, если бы и у нихъ были такіе же карты, т.-е. 9 или 19 очковъ.

Когда у банкомета будутъ карты 8 или 18, а у партнера 9 или 19 очковъ, то банкOMETъ платитъ понтеру его ставку.

Это правило относится равнымъ образомъ и до всѣхъ понтеровъ.

Въ то время, когда ни у банкомета, ни у понтера не имѣется ни 8, ни 9, то дозволяется прикупить еще третью карту.

Покупка производится по слѣдующему порядку: сначала даетъ банкOMETъ карту желающему купить понтеру, который сидитъ съ лѣвой стороны, послѣ него понтеру, сидящему съ правой стороны и т. д.; когда же всѣ удовлетворены понтеры, то банкOMETъ имѣетъ право самъ купить, если находить это для себя выгоднымъ и нужнымъ.

Болѣе одной карты прикупать нельзя.

Послѣ всего этого, всѣ карты понтеровъ, купившихъ или не желающихъ купить, должны быть открыты, а равно открыты и карты банкомета и опредѣляется выигрышъ и проигрышъ по большому количеству очковъ.

Если счетъ очковъ будетъ 10, 20 и 30, то это значить „Б а к к а р а“, и эта баккара даетъ право банкOMETу метать банкъ столько разъ по истеченіи всѣхъ картъ, сколько разъ придетъ къ нему баккара.

Если же эта баккара перейдетъ понтерамъ, то банкOMETъ

обязанъ въ эту сдачу расчитаться съ понтерами окончательно, а карты для сдачи передать тому, у кого будетъ баккара и сдатчикъ этотъ дѣлается банкометомъ.

Игра ведется безъ записи, на наличныя деньги и въ полный расчетъ.

ГЛАВА XXVI.

Тринадцать.

Эта игра принадлежитъ также къ играмъ не мудренымъ, не требующимъ ни вниманія, ни размышленія, а просто механическаго простаго дѣйствія.

Играютъ въ полную колоду, имѣющую 52 карты.

Число игроковъ можетъ быть столько, сколько наберется желающихъ.

Начинаетъ сдавать тотъ, кто вынетъ самую младшую карту, такъ же какъ и въ баккара сдатчикъ именуется банкометомъ, а играющіе понтерами.

Когдъ въ первую сдачу картъ болѣе не будетъ оставаться, то банкъ переходитъ къ слѣдующему игроку, сидящему по лѣвую руку сдатчика, и т. д., по очереди.

До сдачи банкометъ объявляетъ ту сумму, которая у него находится въ банкѣ.

Начинаютъ съ того, что каждый понтеръ ставитъ какую ему угодно сумму, но не выше той, которой отвѣчаетъ банкометъ, т.-е. какая у банкомета находится въ банкѣ.

И банкометъ послѣ ставки суммы начинаетъ вести игру, т.-е. вскрываетъ первую карту, произнося:

— Двойка! вскрываетъ карту и если дѣйствительно открылась двойка, какой-либо масти, все равно, то банкометъ беретъ всѣ тѣ ставки, которыя находились на столѣ, поставленныя понтерами, затѣмъ открываетъ вторую карту, произноситъ:

— Тройка!

Открываетъ третью карту.

— Четверка!

Открываетъ четвертую карту.

— Пятерка!

Открываетъ пятую карту.

— Шестерка!

Открываетъ шестую карту.

— Семерка!

Открываетъ седьмую карту.

— Восьмерка!

Открываетъ восьмую карту.

— Девятка!

Открываетъ девятую карту.

— Десятка!

Открываетъ десятую карту.

— Валетъ!

Открываетъ одиннадцатую карту.

— Дама!

Открываетъ двѣнадцатую карту.

— Король!

Открываетъ тринадцатую карту.

— Тузь!

Если же во время этого перечня банкометъ не отгадаетъ ни одной карты, т.-е. ни одна карта не вскрыется по названью, (безразлично какая бы ни была масть), то онъ уплачиваетъ каждому понтеру столько, сколько каждый ставилъ.

Если банкометъ отгадаетъ, то онъ не только что беретъ со стола всѣ ставки, о чемъ мы уже говорили выше, но за нимъ еще остается право метать далѣе, до тѣхъ поръ, пока банкометъ не отгадаетъ ни одной карты.

Въ послѣднемъ случаѣ банкъ переходитъ въ другія руки, т.-е. сдаетъ слѣдующій, сидящій по лѣвую сторону банкомета и т. д.

Банкометъ тасовать карты послѣ каждого раза не имѣетъ права, а тасуются онѣ лишь тогда, когда выйдетъ вся колода, и банкомету снова придется отгадывать.

Когда банкометъ отгадалъ какую-либо карту, допустимъ хоть семерку, то, получивъ съ понтеровъ всѣ ихъ ставки, продолжаетъ отгадывать и слѣдующую карту, называетъ двойка и т. д.

Отгадывать слѣдуетъ карты не торопясь, и класть ихъ ровно, не разбрасывая, въ одну кучу.

Эта игра также азартная и также запрещена въ клубахъ.

Г Л А В А XXVII.

Двадцать одно.

Игра эта тоже азартная и принадлежитъ къ запрещеннымъ клубнымъ играмъ, хотя и въ домашнемъ быту употребляется не рѣдко.

Число игроковъ можетъ быть произвольное.

Карты, какъ въ макао или баккара, т.-е. двѣ полныхъ колоды по 52 карты, которыя хорошо смѣшиваются и снимаются понтеромъ, какимъ-либо, по желанію.

Банкометъ объявляетъ сумму своего банка, а понтеры ставятъ суммы, какія имъ угодно, но понятно не превышая суммы банка.

Вся эта игра основана на томъ, чтобы составить себѣ изъ имѣющихся на рукахъ картъ счетъ очковъ 21.

Когда карты, розданы по одной въ количествѣ двухъ, то прежде всего обязанъ посмотреть банкометъ свои карты, и когда у него число очковъ на картахъ будетъ 21, то онъ сейчасъ же обязанъ положить свои карты, такъ какъ игра считается оконченной, при чемъ забираетъ всѣ ставки, находящіяся на столѣ.

Если же у банкомета не будетъ 21 очка при сдачѣ, то откупаютъ эти 21 очокъ тѣ изъ понтеровъ, у кого они окажутся, и этому банкомету уплачиваютъ немедленно его ставку, вдвое болѣе, имъ поставленной.

Если же ни у кого не окажется картъ съ очками 21, то всякій по своему усмотрѣнію имѣетъ право покупать карты, но не болѣе трехъ.

Выигрываютъ тѣ, у кого будетъ болѣе очковъ по сравненію съ очками картъ, вскрытыми банкометомъ, который и платитъ этимъ понтерамъ ихъ ставки, и наоборотъ, получаетъ съ тѣхъ

понтеровъ ихъ ставки, у кого будетъ меньше очковъ, противъ очковъ банкомета.

Тѣ понтеры, у которыхъ счетъ очковъ будетъ равенъ счету очковъ банкомета, не выигрываютъ и не проигрываютъ, а потому ставки свои они могутъ взять обратно и поставить другія, въ большей или меньшей суммѣ, по своему желанію.

Всѣ фигуры считаются за десять очковъ.

Тузъ считается за одно очко, но по усмотрѣнію понтера можетъ считаться и за одиннадцать очковъ.

Десятка считается за 10 очковъ.

Девятка „ „ 9 „

Восьмерка „ „ 8 „

Семерка „ „ 7 „

Шестерка „ „ 6 „

Пятерка „ „ 5 „

Четверка „ „ 4 „

Тройка „ „ 3 „

Двойка „ „ 2 „

Покупаютъ по очереди, начиная отъ сдатчика, т.-е. отъ банкомета.

Если кто изъ играющихъ купитъ и составитъ болѣе двадцати одного очка, тотъ проигрываетъ.

Если случится такъ, что кто-либо изъ понтеровъ или банкометъ закупится, то они считаются квити между собой; но банкометъ обязанъ уплатить вдвойнѣ тѣмъ остальнымъ понтерамъ, которые не закупились.

Послѣ каждой оконченной игры, т.-е. когда всѣ партіи будутъ розыграны, то сдаетъ слѣдующій, сидящій по лѣвую сторону банкомета, потомъ опять слѣдующій и т. д., пока сдача обойдетъ всѣхъ играющихъ.

Г Л А В А XXVIII.

С е м е р и к ъ.

Эта игра, какъ и вистъ есть изобрѣтеніе англичанъ и составляла такъ же, какъ и вистъ, любимую игру ихъ, но въ настоящее время, съ появленіемъ винта, къ игрѣ этой значительно большее произошло охлажденіе.

Игра эта очень серьезная, своеобразная, требующая большей практики, чѣмъ внимательности, безъ чего трудно хорошо играть въ семерикъ.

Для игры этой употребляется колода въ сорокъ картъ, въ которой во всякой масти должны находиться: тузъ, король, дама, валетъ, семерка, шестерка, пятерка, четверка, тройка и двойка.

Десятка, девятка и восьмерка изъ колоды выкидываются.

Садятся по картамъ, точно такъ же, какъ нами было описано въ винтѣ классическомъ (стр. 9) и точно такъ же двое играютъ противъ двоихъ.

Сдача производится по очереди и раздаются по одной картѣ, чтобы у каждого образовалось всѣхъ десять картъ.

Каждая сторона должна заботиться составить необходимое число 21.

Каждая сторона, какъ и въ винтѣ, ведетъ свой общій счетъ, который поручается одному изъ партнеровъ.

Въ этой игрѣ самая сильная и самая старшая карта считается т р о й к а, за ней слѣдуютъ остальные карты въ слѣдующемъ порядкѣ: двойка, тузъ, король, дама, валетъ, семерка, шестерка, пятерка и четверка.

Козырей въ этой игрѣ не бываетъ.

Счеты и расчеты считаются по слѣдующей стоимости картъ:

Три семерки считаются за 4 фиши.

Три тройки „ „ 3 „

Три двойки „ „ 3 „

Три туза „ „ 3 „

Три короля „ „ 1 „

Три дамы „ „ 1 „

Три валета „ „ 1 „

Три шестерки	„	„	1	„
Три пятерки	„	„	1	„
Три четверки	„	„	1	„

Тройка, двойка и тузъ одной масти называютъ баб о й и за бабу считается 3 очка.

Если при бабѣ будетъ король той же масти, то стоимость бабы удваивается, т.-е. пишется 6 очковъ.

Если будетъ еще при королѣ и дама, то пишется 9 очковъ.

А при бабѣ если будетъ король, дама и валетъ той же масти, то пишется 15 фишъ.

Когда при бабѣ будетъ три тройки, три двойки, или три туза, то считается за нихъ по 4 очка за каждую тройку.

Старшею мастю считается червонная; она какъ козырь бьетъ всѣ масти.

За червонную бабу пишется 5 фишъ.

Шестерка, пятерка и четверка, тоже червонныя, ничего не означаютъ.

Тройки, двойки, тузы, короли, дамы и валеты, имѣютъ такого рода значеніе: какія бы то ни было три сейчасъ упомянутыя карты, если будутъ находиться въ одной и той же взяткѣ, считаются за одну фишу, а за четыре такихъ карты—двѣ фиши.

Та сторона, которая возьметъ всѣ десять взятокъ, приписывается 4 фиши.

Та сторона, которая возьметъ 21 очко, въ то время, когда противоположная не имѣетъ еще 11 очковъ, должна записывать свой выигрышъ вдвойнѣ, т.-е. вмѣсто 21—42 фиши.

Счетъ очковъ производятъ сейчасъ же послѣ сдачи, до выхода; а фигуры же, попадающіяся по три и по четыре во взяткахъ, присчитываются во время самаго розыгрыша.

Первый ходъ долженъ дѣлать игрокъ, сидящій по лѣвую сторону сдающаго, а потомъ тотъ, кто возьметъ взятку.

Смотрѣть взятки до окончанія игры не дозволяется, а равно не дозволяются никакіе намеки и разговоры, могущіе вредить интересамъ играющихъ, за что по предварительному соглашенію, опредѣляется штрафъ, которымъ и штрафуются виновные.

Для выходовъ никакихъ правилъ нѣтъ, всякій можетъ хо-

доть какъ ему заблагоразсудится, но всегда лучше ходить съ длинной масти.

При этомъ надо, понятно, не забывать ходить въ ту масть, которая находится у партнера, а равно показывать и свою масть согласно правилъ преферанса, т.-е. сбрасывать ту масть, которая у васъ сильная, если на пойденную масть нѣтъ масти, а если есть эта масть, то ее обязательно надо давать, въ противномъ случаѣ, за сдѣланный ренонсъ пишется 3 фиши штрафа.

Карты своего товарища перебивать не слѣдуетъ, но если перебивкой можете сдѣлать, что во взятѣхъ получится три или четыре фигуры, то возможно исключеніе.

Г Л А В А XXIX.

Шестьдесятъ шесть.

Эта игра специально нѣмецкаго происхожденія, очень умная, требуетъ большой сообразительности, расчетовъ и памяти.

По всѣмъ нѣмецкимъ странамъ она считается лучшей игрой и до того распространена, что въ нее играютъ всѣ классы народонаселенія, начиная отъ высшаго, до низшаго.

Не говоря про то, что въ нее играютъ вдвоемъ, слѣдовательно никогда въ игрокахъ не бываетъ недостатка,—это во первыхъ, а второе то, что всегда и во всякое время ее можно оставить, такъ какъ она не обязываетъ собою продолжать извѣстное число партій или круговъ. Съигравъ одну партію, ее можно бросать и заняться дѣломъ, если того требуютъ обстоятельства, чего нельзя дѣлать въ большинствѣ коммерческихъ игръ.

Все основаніе, и весь смыслъ этой игры сосредоточивается на томъ, чтобы постараться при посредствѣ взятыхъ взятокъ, набрать такое количество очковъ, чтобы счетъ ихъ образовалъ сумму цифръ 66.

Тотъ, кто первый достигнетъ цифры 66, за тѣмъ остается и партія.

Записей при этой игрѣ никакихъ не полагается, а кладется подлѣ каждого игрока по семеркѣ или восьмеркѣ, смотря по желанію играющихъ, и эти карты закрываются какой-либо другой картой.

Когда, кто первый достигнетъ цифры очковъ въ 66, тотъ открываетъ столько очковъ на закрытой семеркѣ или восьмеркѣ, сколько покажетъ ниже приведенный расчетъ.

И такимъ образомъ, когда всѣ очки семерки или восьмерки, будутъ у кого-либо закрыты, то онъ беретъ условленную плату съ того, у кого очки на его картахъ не всѣ будутъ закрыты и партія окончена.

Играютъ на партію, опредѣляя ее стоимость или играютъ по стоимости незакрытыхъ очковъ, все зависитъ отъ договора.

При игрѣ въ 66, всѣ карты ниже девятки отбрасываются, а остальные карты отъ туза до девятки расцѣпываются слѣдующимъ образомъ:

Тузъ считается за 11 очковъ.

Король „ „ 4 „

Дама „ „ 3 „

Валетъ „ „ 2 „

Десятка „ „ 10 „

Девятка же ни за что не считается.

Первая сдача производится тѣмъ, кто выдернетъ изъ колоды картъ младшую, или у кого будетъ красная карта, взятая изъ колоды, а остальные сдачи производятся тѣмъ, кто сдѣлаетъ шестьдесятъ шесть.

Каждому сдается по одной картѣ, счетомъ до шести.

Послѣ сдачи открывается козырь, а на него кладутся оставшіяся карты такъ, чтобы козырь былъ видѣнъ.

При разыгрываніи карта берется тѣмъ, кто беретъ взятку, а за нимъ уже другой играющій.

При игрѣ и сносѣ картъ, масти положительно никакой роли не имѣютъ, за исключеніемъ лишь только козырей; если же не брать во вниманіе ту масть, которая изображаетъ собою козырей, то напр. на черную масть можно бросать красную, а на

красную—черную, на пиковую можно сбрасывать трефовую, а когда ходят напр. съ червей, можно бросать бубны и т. д., все дѣлается по произволу и расчету бросающаго, т.-е. сносящаго карту по своему усмотрѣнію и за все это никаких штрафовъ не пишется.

Перекрывать же карту пошедшаго можно только старшею картою однородной масти. Такъ, напр., даму бубень онъ можетъ перекрыть королемъ, тузомъ или десяткой бубень, такъ какъ дама оцѣняется въ 3 очка, а король въ 4, тузъ же въ 11, а десятка въ 10; но бить валетомъ нельзя, такъ какъ валетъ составляетъ только 2 очка, т.-е. стоимостью ниже дамы, имѣющей 3 очка,—и такъ въ этомъ родѣ.

Въ свою очередь, если кто найдетъ для себя расчетъ убивать какія-либо карты, чтобы получить взятки,—козыремъ, то несмотря на то, что имѣеть ту масть, съ которой пойдена карта десятка, то по желанію, и даже выйднѣе, убить ее маленькимъ козыремъ, напр., девяткой или валетомъ, такъ какъ во взятой взяткѣ будетъ у васъ десять очковъ, что весьма важно для будущихъ счетовъ, изъ коихъ должна образоваться цифра 66.

Но въ данномъ случаѣ некозырную десятку лучше убить тузомъ той же масти, такъ какъ вы получите въ вашей взяткѣ десять очковъ отъ вашего партнера и одиннадцать очковъ отъ вашего туза, что составитъ 21 очко въ одной взяткѣ, между тѣмъ, какъ, покрывъ девяткой, вы израсходуете козыря и получите всего десять очковъ, такъ какъ девятка счета никакого не имѣеть.

Вообще, всегда лучше стараться перекрывать старшія карты противной стороны своими старшими картами, чтобы постараться набрать какъ можно болѣе очковъ и тѣмъ самымъ составить изъ нихъ цифру 66.

Тотъ, у кого будетъ на рукахъ король и дама одной масти, но не козырей, и если ему очередь дѣлать ходъ, то онъ можетъ сказать 20 и обязанъ пройти съ короля или дамы. Эти объявленные 20 очковъ причитываются къ его набраннымъ очкамъ, находящимся въ его взяткахъ. Эти же 20 очковъ одинаково считаются и тогда, если бы король или дама не взяли взятку, а были покрыты вашимъ партнеромъ.

Тотъ же, кто имѣеть короля и даму козырей, опять-таки, если желаетъ, можетъ пойти съ дамы или короля и объявить, что у него 40 очковъ, которые также присчитываютъ къ прежде взятымъ очкамъ.

Такимъ образомъ, предположимъ, что вы имѣли первую взятку, состоящую изъ валета и короля одной масти, и такъ какъ по вышеприведенной расцѣнкѣ валетъ считается за 2 очка, а король за 4, то понятно въ вашей первой взяткѣ будетъ 6 очковъ. Далѣе вы объявили 20 очковъ на простомъ королѣ съ такою же дамой и пошли съ дамы,—партнеръ убилъ даму и отвѣтилъ бы, напр., хоть съ девятки не козырной; вы же, имѣя на рукахъ козырного короля съ дамой,—перекрываете ничего не стоящую девятку какимъ-либо козыремъ, хотя бы, допустимъ, десяткой, и получаете взятку, которая къ имѣющимся у васъ 6-ти очкамъ первой взятки не прибавитъ ни одного очка, такъ какъ девятка ничего не составляетъ, но за то, взявъ взятку и имѣете право сказать 40 и только лишь показать короля и даму, имѣющихся у васъ на рукахъ, но не ходить съ нихъ, такъ какъ 40 да первая взятка 6, да показанныя вами 20, дадутъ вамъ тѣ 66, которыя необходимы для окончанія розыгрыша, и вы первый розыгрышъ выиграли.

Если бы, имѣя полностью 66, вы сдѣлали бы еще ходъ, то вашъ партнеръ тѣмъ самымъ приобретаетъ право хода, что часто бываетъ существеннымъ вопросомъ для счета, о чемъ мы скажемъ далѣе въ своемъ мѣстѣ.

Но если игрокъ, имѣя у себя масть короля и даму однородной масти, и не успѣетъ выйти изъ нее, то при какомъ бы ни было ходѣ право получить за нихъ 20 или 40 онъ лишается.

Когда кто имѣеть девятку козырей, то эта девятка даетъ ему право подмѣнить вскрытаго козыря во время игры, но лишь тогда только, когда онъ возьметъ одну или болѣе взятокъ, даже безъ очковъ, но если онъ взятки не сдѣлаетъ, то права подмѣна козыря онъ лишается.

Въ то время, когда карты, лежащія на козырѣ, будутъ всѣ разобраны, то съ того момента произволъ сбрасывать карты не въ масть прекращается и игроки обязываются давать на

масть должную масть, на козыря—козыря. Если же масти однородной не будет находиться, то обязанности непременно крыть эту масть козыремъ, хотя бы пришлось ничего не стоящую простую девятку перекрывать козырнымъ тузомъ, стоящимъ 11 очковъ.

Если что изъ игроковъ при началѣ игры или въ ея срединѣ надѣется, что онъ, по расчету картъ, имѣющихся у него на рукахъ, возьметъ всѣ 66 очковъ, то онъ можетъ объявить колоду закрытою и находящимся козыремъ подъ картами закрываетъ колоду.

Послѣ этого игра продолжается своимъ чередомъ, но дѣлается обязательно для игры, какъ будто бы всѣ карты разобраны, т.-е. давать масть на масть, бить козыремъ козыря и т. д., о чемъ мы уже говорили недавно.

Если послѣ закрытія колоды тотъ игрокъ, кто ее закрылъ, не доберетъ полностью 66 очковъ, проигрываетъ вдвойнѣ, т.-е., если бы игрокъ долженъ былъ открыть одно очко, то онъ этого не дѣлаетъ, а, напротивъ, партнеръ его, хотя бы не взялъ и ни одной взятки, открываетъ 2 очка и т. д.

Игрокъ, взявшій послѣднюю взятку, присчитываетъ къ своимъ очкамъ, сверхъ всего, еще десять очковъ.

Если кто-либо изъ игроковъ возьметъ менѣе половины 66, т.-е. менѣе 33 очковъ, то противная сторона имѣетъ право открыть 2 очка.

Если же кто возьметъ 33 очка и даже болѣе, но не возьметъ всѣхъ 66, то противная сторона открываетъ 1 очко.

Если же, наконецъ, кто не возьметъ ни одного очка, хотя и будетъ имѣть одну или двѣ взятки, но состоящія изъ четырехъ девятокъ, то противная сторона открываетъ 3 очка.

Если кто закроетъ колоду и не возьметъ ни одной взятки, то противная сторона открываетъ 6 очковъ; хотя по сіе время, сколько намъ приходилось играть въ 66, подобнаго казуса еще не случалось никогда.

Напротивъ, иногда приходилось видѣть, что эти же 6 очковъ противная сторона открывала тогда, когда она не брала ни одной взятки, а партнеръ его, закрывъ колоду, не добралъ 66 очковъ, въ подобномъ случаѣ 6 очковъ открываютъ лишь по

предварительному договору, сдѣланному между играющими, садясь играть,

Если бы случилось, что оба играющихъ взяли по равной цифрѣ 66, т.-е. что очки раздѣлялись, то партія требуетъ вторичнаго розыгрыша, новой передачи и новаго счета очковъ.

ГЛАВА XXX.

Польскій банчекъ.

Это хотя и азартная игра, но въ нее проиграть много нельзя, такъ какъ банкъ закладывается обыкновенно небольшой, и если сумма банка утроится, то онъ долженъ сняться со стола, а потому риска при подобномъ правилѣ,—проиграть много нельзя.

Игра эта сравнительно еще очень новая, но веселая, шумная. Играть въ нее могутъ всѣ желающіе, и чѣмъ желающихъ будетъ болѣе, тѣмъ будетъ она веселѣе, кромѣ того, ни особыхъ расчетовъ, ни особыхъ правилъ и условій, ни ума и разума,—ничего не полагается. Ни музыка, ни пѣніе, ни разговоръ, ни что не можетъ помѣшать выиграть малую толику и тѣмъ доживать пріятное времяпрепровожденіе.

Игроки садятся за столъ безъ всякаго порядка, гдѣ кто хочетъ, и вынимаютъ каждый по одной картѣ: кто вынетъ самую младшую, тотъ имѣетъ право быть банкометомъ, т.-е. сдатчикомъ, и закладываетъ въ банкъ сумму не болѣе пяти рублей.

Стасованныя и снятыя двѣ колоды картъ, въ 52 листа каждая, банкометъ сдаетъ по одной картѣ всѣмъ, пока образуется у каждого по три карты, но себѣ не сдаетъ ни одной; но послѣ рздачи держитъ карты передъ собою крапомъ вверхъ.

Первый игрокъ, сидящій по лѣвую сторону банкомета, смотритъ въ свои карты и, выбирая, по своему желанію, какую-либо изъ трехъ картъ, открываетъ ее и ставитъ какую-либо сумму на эту карту, но сумму, никакъ не превышающую сумму, находящуюся въ банкѣ, и никакъ не менѣе 5 коп.

Послѣ того, какъ поставлена сумма, банкометъ беретъ первую верхнюю карту съ колоды и открываетъ ее, если карта эта будетъ старше, какъ обыкновенныя карты, согласно ихъ стоимости и масти, то банкометъ беретъ ставку и приобщаетъ къ своему банку, въ противномъ случаѣ, банкометъ выплачиваетъ партнеру его ставку.

Далѣе продѣлываетъ слѣдующій игрокъ то же самое, потомъ опять слѣдующій, и т. д., по очереди, съ лѣвой стороны направо, и банкометъ каждому открываетъ послѣдующія карты.

Когда банкометъ откроетъ свою карту послѣднему партнеру, то, не тасуя картъ и не снимая ихъ, снова раздаетъ всѣмъ по три карты, и игра продолжается въ томъ же порядкѣ.

Тѣ же карты, которыя были уже разыграны, собираются правымъ сосѣднимъ игрокомъ, хорошо перетасовываются и подкладываются съ правой стороны банкомету, такъ что игра идетъ безостановочно.

Въ то время, когда сумма, заложенная въ банкъ, утроится, напр., изъ 5 рублей образовалось 15, или, наоборотъ, когда банкъ разберутъ партнеры и въ немъ ничего не останется, банкометъ обязанъ передать карты слѣдующему, лѣвому своему сосѣду, который, хорошо стасовавъ карты, даетъ снять правому сосѣду и продолжаетъ дѣйствовать, какъ въ первый банкъ, кладя, конечно, предварительно сумму въ банкъ.

Когда и у второго банкмета въ банкѣ не останется ничего, или, наоборотъ, банкъ утроится, то держать банкъ третій, слѣдующій игрокъ и т. д., пока сдача обойдетъ всѣхъ игроковъ, при чемъ ни одинъ изъ игроковъ не имѣетъ права отказаться держать банкъ, иначе онъ долженъ совсѣмъ оставить игру.

Банкометъ не имѣетъ права держать банкъ два раза подрядъ и равно не имѣетъ права ни брать къ себѣ изъ банка денегъ, лежащихъ на столѣ, ни добавлять денегъ въ банкъ.

Если понтеръ откроетъ карту ранѣе, чѣмъ будетъ поставлена желаемая сумма, то понтеръ можетъ поставить по своему усмотрѣнію, т.-е. согласуясь со своими картами, самую незначительную ставку, т.-е. 5 коп., конечно, карта банкмета сильнѣе карты понтера, въ противномъ случаѣ, имѣетъ право поставить даже по банку, т.-е. на всю ту сумму, которая находится въ банкѣ.

Партнеры пасовать не имѣютъ никакого права; въ крайнемъ случаѣ, если карты, находящіяся у нихъ, очень сомнительны въ старшинствѣ, то партнеры могутъ ограничиваться ставками по 5 коп. Если же, наоборотъ, карты весьма солидны и есть надежда выиграть на нихъ, то ставить слѣдуетъ хорошіе куши, чтобы скорѣе подорвать банкъ, а если партнеръ надѣется, что проиграть съ извѣстной крупной карты онъ не можетъ, то объявлять „по банку“.

Самыми старшими картами, понятно, считаютъ туза въ отдѣльности, но еще лучше будетъ, если имѣются три разные туза на одной рукѣ; тогда, по большей части, назначаютъ по банку; но нерѣдко бываетъ, что банкометъ открываетъ туза четвертой масти, и понтеръ проигрываетъ.

Карты перекрываются и въ цвѣтъ, и въ масть.

Тузъ перекрываетъ всѣ карты своей масти.

Король—всѣ карты, кромѣ туза.

Дама—всѣ карты, кромѣ туза и короля.

Валетъ—всѣ карты, кромѣ туза, короля, дамы и т. д.

Если же встрѣтятся двѣ одинаковыя масти, т.-е. такъ: если понтеръ откроетъ, положимъ, валета червей и банкометъ также валета червей, то правомъ выигрыша пользуется банкометъ. Такія встрѣчи бывають очень часто, такъ какъ играютъ въ двѣ колоды.

Если кто-либо изъ играющихъ, т.-е. сидящихъ за столомъ, и, въ ожиданіи очереди, желаетъ, какъ обыкновенно говорятъ, *примазаться*, то, по желанію банкмета, онъ можетъ допустить или не допустить „примазать“. Примазываютъ, понятно, къ картѣ того понтера, котораго желаютъ, при чемъ на старшую карту примазыватель ставитъ сумму по своему желанію, хоть по банку за все онъ отвѣчаетъ, а играющій отвѣчаетъ и составляетъ лишь только ту сумму, которую онъ поставилъ.

Если бы примазавшійся игрокъ сорвалъ банкъ, то онъ прежде всего долженъ удовлетворить, т.-е. отдать тому игроку, на котораго примазывался, и оставшуюся сумму взять себѣ.

Игра съ примазываніемъ очень веселая и постоянно практикуется въ этой игрѣ.

Подсматривать карту, которую долженъ открыть банкометъ, никто не имѣетъ права.

Тотъ изъ игроковъ, который заявитъ, что онъ не желаетъ чтобы кто-либо примазывалъ къ его картамъ, самъ, въ свою очередь, теряетъ право примаживать къ другимъ понтерамъ на ихъ карты.

ГЛАВА XXXI.

Г о р н а.

Эта игра очень несложна, проста и очень интересна, но не понимаемъ причины, почему она до сего времени мало распространена между игроками.

Въ игру эту можно играть отъ 2 до 5 человѣкъ.

Карты для этой игры должны быть преферансныя, т.-е. въ 32 листа.

Каждая карта имѣетъ свою цѣнность, такъ:

Тузъ равняется 11 очкамъ.

Каждая фигура по 10 очковъ.

Играютъ же въ эти игру не на очки и на партіи, а на ставки, что означаетъ то, что каждый игрокъ ставитъ на столъ известную ставку, т.-е. кушъ.

Игру не разыгрываютъ, но объявляютъ, т.-е. хвалятся преимущественнымъ достоинствомъ картъ своихъ передъ другими.

При сдачѣ соблюдается обыкновенная очередь.

Сдающій раздаетъ всѣмъ по 4 карты такъ: первая двѣ карты лицевой стороной внизъ, а послѣднія—лицевой стороной вверхъ, а себѣ же кладетъ карты всѣ закрытыми, т.-е. крапомъ вверхъ.

Если бы кто изъ игроковъ пожелалъ изъ первыхъ двухъ картъ одну вскрыть, то послѣдующія карты должны быть даны: одна открытая, а другая закрытая.

Когда игрокъ, сидящій подъ рукою, пожелаетъ до сдачи прибавить, т.-е. увеличить ставку, т.-е. поставить, какъ говорить, на конъ, что означаетъ, что онъ желаетъ сыграть

въ темную, то такому игроку даютъ всѣ четыре карты темныя, не открытыя.

Если же слѣдующій партнеръ выставитъ еще большую сумму, которую его сосѣдъ поставилъ на темную, то это означаетъ перетемнить, и въ данномъ случаѣ перетемнившій также получаетъ четыре темныя карты.

Первое право перетемнять принадлежитъ къ тому, кто сидитъ послѣ игрока, затемнишаго, но далѣе затемнять и перетемнять дозволяется и прочимъ игрокамъ.

Всѣ тѣ карты, которыя открыты, должны лежать передъ игроками, и никто не имѣетъ права брать ихъ на руки, исключая только спасовавшихъ, когда игра кончится.

Когда сдача окончена, то сдающій сейчасъ же долженъ вскрыть изъ своихъ четырехъ темныхъ двѣ карты, а оставшіяся карты отложить.

Количество такъ-называемыхъ фалекъ заранѣе должно быть назначено играющими. Фальками, по большей части, назначаютъ дамъ и шестерки.

Фалька при тузѣ означаетъ туза, при королѣ—короля, при валетѣ—валета, при десяткѣ—десятку и т. д.

При червяхъ фалька составляетъ червонную масть, при бубнахъ—бубновую масть, при трефахъ—трефовую, и при пикахъ—пиковую масть.

Трынкой называются три карты одного значенія, въ числѣ которыхъ можетъ быть и фалька, напр., тройка является тогда, когда будутъ три туза, или два туза и фалька, три короля, или два короля и фалька, три валета, или два и фалька. и т. д.

Четверикомъ называются четыре карты одинаковаго значенія, куда также можетъ входить и фалька, напр., четыре туза, четыре короля, четыре валета и т. д. или три туза и фалька, три короля и фалька и т. д.

Хлюстомъ называется четыре карты одной масти, напр., четыре черви, четыре пики и т. д.

Три карты одной масти и фалька при нихъ также считается хлюстомъ.

Каждая тринка и три карты перебиваются четверикомъ и хлюстомъ.

Трынка старше трехъ картъ, а четверикъ старше хлюста. Трынка и четверикъ старшей масти (старшинство мастей обыкновенное, т.-е. самая старшая мастъ—черви, болѣе младшая—бубны, средняя—трефы и, наконецъ, самая младшая—пики), перебиваютъ какъ трынку, такъ и четверика младшей масти.

Хлюсть и три карты одинъ передъ другимъ имѣютъ то преимущество, что хлюсть изъ туза, короля и фальки старше всѣхъ остальныхъ хлюстовъ.

Послѣ того, какъ сдачикъ открылъ свои двѣ карты, сидящій налѣво отъ него разсматриваетъ свои карты, и если у него найдется что-нибудь изъ вышеозначеннаго, то онъ поднимаетъ игру выше, т.-е. идетъ, какъ выражаются, въ гору, вслѣдствіе чего эта игра и получила свое названіе горка.

Если же карты окажутся незначительныя, то онъ пасуетъ.

Игра продолжается до тѣхъ поръ, пока всѣ игроки не спасуютъ за исключеніемъ двоихъ, которые могутъ далѣе идти въ гору, т.-е. увеличивать игру или кончать ее миромъ.

Если у всѣхъ на вскрышкѣ находятся слабыя карты, а у васъ имѣется четверикъ, то само собою понятно, вы можете смѣло идти въ гору, такъ какъ здѣсь никакого нѣтъ риску.

Когда у игрока находятся на вскрышкѣ двѣ карты разной масти и разныхъ наименованій, то понятно, что у него нѣтъ четверика; по вскрытымъ же картамъ можно узнать и могущую у него образоваться трынку.

Выиграть или проиграть въ эту игру зависитъ отъ того болѣе, насколько смѣло играетъ игрокъ, такъ какъ сей послѣдній, по своей смѣлости и риску, очень часто и съ плохимъ карманомъ дѣлаетъ выигрышъ, а робкій зачастую и съ хорошимъ карманомъ часто проигрываетъ, такъ какъ все въ дѣлѣ игры счастью по большей части зависитъ только отъ риска и увеличенія ставокъ.

ГЛАВА XXXII.

Кончинка или палки.

Эта весьма несложная, простая, незамысловатая, легкая игра, очень любима у насъ на югѣ Россіи между тѣми любителями карточной игры, которые въ часы досуга не желаютъ утруждать свою благородную голову размышленіями и расчетами тѣхъ игръ, къ которымъ принадлежитъ винтъ и т. п.

Въ кончинку можно играть вдвоемъ, втроемъ или вчетверомъ, при чемъ ни записи, ни правила нисколько не замѣняются, будутъ ли играть вдвоемъ, втроемъ или вчетверомъ,—все равно.

Козырей нѣтъ.

Сдача производится по очереди, какъ обыкновенно.

Сдаютъ каждому игроку по четыре карты, а четыре карты кладутъ на столъ и открываютъ ихъ.

Первый ходъ дѣлаетъ тотъ, кто сидитъ по лѣвую сторону едающаго.

Все зависитъ отъ количества набранныхъ картъ, и чѣмъ ихъ будетъ набрано больше, тѣмъ лучше.

Взяты берутся одинаковыми картами, какъ, напр., туза слѣдуетъ брать тузомъ, короля—королемъ, даму—дамой и т. д.

Кромѣ этого, карты можно брать еще и по числу очковъ, при чемъ фигуры не имѣютъ очковъ.

Тузь	считается за 1 очко.		
Десятка	„	„	10
Девятка	„	„	9
Восьмерка	„	„	9
Семерка	„	„	7
Шестерка	„	„	6
Пятерка	„	„	5
Четверка	„	„	4
Тройка	„	„	3
Двойка	„	„	2

И такъ, напр., на столѣ лежатъ: тузъ, четверка, двойка и тройка, вообще сложность очковъ составитъ 10, а у васъ на рукахъ имѣется какая-либо десятка, то вы и берете всѣ четыре карты.

Или еще примѣръ: на столѣ находится тузъ, двойка, тройка, и четверка, слѣдовательно, тоже 10 очковъ, и вы опять можете взять сразу четыре карты, если у васъ десятка, что составляетъ большое преимущество, забирая одной картой четыре карты, въ то время, когда другія забираютъ по одной, много— по двѣ, а нѣкоторыя и вовсе ни одной, такъ какъ ихъ карты не соотвѣтствуютъ тѣмъ картамъ, которыя лежатъ открытыми на столѣ.

Когда всѣ карты у игроковъ выйдутъ, тотъ же сдатчикъ опять раздаетъ всѣмъ по четыре карты, и продолжаютъ игру по тому же порядку, что продолжается, пока вся колода будетъ роздана. Послѣ чего сдаетъ слѣдующій.

При первой сдачѣ сдатчикъ, какъ мы сказали, кладетъ на столъ открытыя четыре карты, но при слѣдующихъ сдачахъ онъ этого болѣе не дѣлаетъ.

Пасовать ни въ какомъ случаѣ нельзя, а если нечѣмъ взять взятку, то слѣдуетъ, по своему усмотрѣнію, бросить какую-либо карту въ общую кучу открытыхъ картъ, предназначенныхъ къ розыгрышу.

Такимъ же образомъ долженъ поступить и тотъ, кому принадлежитъ ходъ, и когда на столѣ не будетъ ни одной карты, вслѣдствіе того, что ихъ разобрали играющіе.

Болѣе какъ одной взятки брать нельзя, но брать одной картой нѣсколько картъ, согласно тому способу, о которомъ мы говорили не только можно, но и должно, такъ какъ это прямой путь къ выигрышу.

Двойка трефъ и десятка бубенъ называются кончинками.

Тѣ игроки, у которыхъ окажется одна изъ этихъ кончинокъ, по окончаніи игры приписываютъ себѣ по 1 фишѣ. Если же будутъ двѣ, то 2 фиши.

Ходить кончинками, какъ болѣе цѣнными, не слѣдуетъ, а также не слѣдуетъ ихъ сбрасывать, а лучше выжидать, когда будетъ возможно перебить ими другія одинаковыя карты.

Въ то время, когда сдающій откроетъ на столѣ четыре карты и изъ нихъ будутъ двѣ одинаковыхъ или одинъ какой-либо валетъ въ томъ числѣ, то ихъ сдатчикъ обязанъ положить въ середину колоды, а вмѣсто нихъ положить другія карты, взятые сверху.

Неразобранныя, послѣднія карты, находящіяся на столѣ, имѣетъ право взять къ себѣ тотъ, который взялъ послѣднюю взятку.

Трефовая масть передъ прочими мастями имѣетъ то преимущество, что вся она по счету картъ будетъ длиннѣе, чѣмъ у прочихъ партнеровъ, то обладатель такой мастью присчитываетъ себѣ еще 1 фишу.

Какъ счетъ картъ, такъ равно счетъ кончинокъ и трефовой масти производится по окончаніи игры.

Тотъ, кто взялъ, сравнительно прочихъ игроковъ, болѣе картъ, тотъ приписываетъ еще 2 фиши.

Каждая игра имѣетъ не болѣе 5 фишъ; имѣетъ двѣ фиши за карты— двѣ за кончинку и одну за трефовую масть.

Партія, выигранная, считается за тѣмъ, кто первый возьметъ въ своей записи цифру 15.

Занись производится слѣдовательно такъ:

Въ первой игрѣ, предположимъ, игрокъ имѣлъ 2 фиши.

Во второй игрѣ, предположимъ, игрокъ имѣлъ 4 фиши.

Въ данномъ случаѣ первая запись складывается со второю и пишется общая цифра 6

Въ третьей партіи тотъ же игрокъ, положимъ, взялъ 1 фишу.

Зачеркиваетъ 6 и ставитъ 7, приложивъ полученное имъ— одну фишу и т. д., но стирать предыдущія записи совсѣмъ не дозволяется, такъ какъ онѣ должны служить провѣрочными цифрами, въ случаѣ могущаго произойти недоразумѣнія, явившагося отъ нечаянной или умышленной ошибки.

Если у игрока до цифры 15, т.-е. до окончанія партіи остается взять 1 или 2 фиши, то онъ можетъ посреди игры прикончить ее, если надѣется взять на одну или двѣ кончинки, или имѣетъ семь трефъ.

Расчетъ въ кончинку можно производить, согласно условію игроковъ, или по недобраннѣмъ до слѣдуемой партіи (15 очковъ), опредѣляя каждый очокъ числомъ копеекъ или рублями

или же тѣмъ кушемъ, который также, по предварительному условію, опредѣленъ играющими, и который ~~долженъ~~ ставиться въ общую кассу, изъ которой и беретъ выигравшій. А кассу, конечно, вновь пополняютъ игроки.

Иногда при игрѣ въ эту кончинку устанавливаютъ такъ, чтобы и фигуры имѣли извѣстное число очковъ, при чемъ назначаютъ обыкновенно фигурамъ такую стоимость:

Валетъ 11 очковъ.

Дама 12 „

Король 13 „

Прочія карты по своимъ очкамъ, т.-е. десятка—10, девятка—9 и т. д., тузъ же считается за 1 очко.

При этомъ такъ какъ король является самой старшей картой, то онъ имѣетъ право брать не только короля, но и нѣсколько картъ, очки которыхъ въ общей сложности равнялись бы числу 13; то же самое право имѣютъ дама и валетъ.

При этомъ валетъ той силы, которую мы видѣли въ первой игрѣ, т.-е. силы и права забирать всѣ карты, находящіяся открытыми на столѣ,—не имѣетъ.

Всѣ же остальные правила остаются безъ всякаго видоизмѣненія.

конецъ второй и послѣдней части.

Оглавленіе.

	Стр.
Отъ издателя	3
Исторія винта	5
Глава I. Названіе и подраздѣленіе картъ	8
Глава II. Винтъ классическій, правила сдачи и выборъ мѣстъ	9
Случаи обязательной пересдачи	11
Правила переговоровъ и назначеніе игры	12
Правила розыгрыванія винта	26
Особыя правила для всѣхъ винтовъ	33
Винтъ впятеромъ и шестеромъ	35
Таблицы для пяти играющихъ	36
Таблицы для шести играющихъ	37
Разсчеты и записи въ винтъ	—
Глава III. Винтъ съ прикупкой обыкновенной	46
Глава IV. Винтъ съ прикупкой и пересыпкой	50
Глава V. Винтъ съ прикупкой, пересыпкой и гвоздемъ	53
Глава VI. Винтъ съ восходящей воронкой	56
Глава VII. Винтъ втроемъ съ болваномъ	57
Винтъ втроемъ съ постояннымъ болваномъ	58
Винтъ втроемъ съ болваномъ переходящимъ	59

Глава VIII. Винтъ съ пересадкой	60
Глава IX. Винтъ съ мусоромъ	62
Глава X. Винтъ гусарскій	63
Глава XI. Винтъ бисмарковскій	64
Глава XII. Винтъ петербургскій	66
Глава XIII. Винтъ кавказскій или симферопольскій	—
Глава XIV. Винтъ съ прикупкой въ 8 картъ	67

ПРИБАВЛЕНІЕ

ко второму изданію.

1) Винтъ съ винтящейся коронкой, съ таблицами вычисленія стоимости этихъ коронокъ. 2) Винтъ вчетверомъ въ открытый. 3) Новый винтъ втроемъ съ болваномъ. 4) Новый винтъ вдвоемъ. 5) Нѣсколько практическихъ замѣчаній въ винтъ вчетверомъ съ пересыпкой.

1) Винтъ съ винтящейся коронкой	70
Разсчеты при игрѣ въ винтъ съ винтящ. коронкой	72
Коронки не козырные (т.-е. простыя)	74
Коронки при назначеніи игры безъ козырей	75
2) Винтъ вчетверомъ въ открытую	76
3) Новый винтъ втроемъ съ болваномъ	77
4) Новая игра въ винтъ вдвоемъ	79
5) Нѣск. общихъ замѣч. при игрѣ въ винтъ вчетверомъ	81

ЧАСТЬ II.

Коммерческія и другія игры.

Глава XV. Вистъ	85
Глава XVI. Преферансъ	90
Преферансъ въ двоемъ	91
Преферансъ въ троимъ и въ четверомъ	92

Преферансъ простой или обыкновенный	—
Преферансъ съ десятичнымъ счетомъ	93
Преферансъ съ курочкой	—
Преферансъ съ котломъ	—
Преферансъ съ мизерами	94
Преферансъ увертъ	95
Правила преферанса	96
Таблица разсчетовъ преферанса	102

Глава XVIII. Преферансъ гусарскій	109
---	-----

Глава XIX. Безикъ	110
Безикъ вдвоемъ	111
Безикъ втроемъ	114
Безикъ вчетверомъ	—
Безикъ безкозырный	115

Глава XX. Пикетъ	—
Правила пикета	116
Записи пикета	122

Глава XXI. Мушка	125
Мушка обыкновенная	126
Мушка лентюрлю	129
Мушка Памфилъ	132
Мушка шутиха	133
Мушка мистигри	—
Мушка копилка	135

Глава XXII. Рамсъ	137
-----------------------------	-----

Глава XXIII. Стуколка	140
Правила стуковки	141
Стуколка съ гольцомъ	143
Стуколка съ прикупкой	—
Стуколка со шлейфомъ	144
Стуколка обязательная	146

	<i>Стр.</i>
Глава XXIV. Макао	146
Глава XXV. Баккара	150
Глава XXVI. Тринадцать	152
Глава XXVII. Двадцать одно	154
Глава XXVIII. Семерикъ	156
Глава XXIX. Шестьдесятъ шесть	158
Глава XXX. Польскій банчекъ	163
Глава XXXI. Горка	166
Глава XXXII. Кончинка или палки	169

114) Полная народная школа сохранения здоровья. (Общедост. домашний учебник). Популярное практическое руководство к сохранению здоровья, предупреждению болезней и продолжению жизни. Самолечение и самопомощь при заболеваниях и всякого рода несчастных случаях. Причины, предупрежден., распознавание болезней всех болезней. Испытанными прост. домашн. и врачев. средствами. Более 20.000 рецептов и советов по новейш. методам знаменитых отечественных и зарубежных современных клиницистов. Полный практический курс домашней медицины и гигиены. Со множеством пояснительных рисун. в текст. Необходимая настольная книга в го-родъ и деревнѣ, для семьи и народа; полезное руководство для фельдшеровъ, сельскихъ учреждений, учителей, волости. правлений, духовенства и др. Сост. д-ръ С. Н. Алмазовъ при сотруднич. докт. А. М—скаго и Н. И—а. Очень больш. томъ уборист. печати, около 1400 стр. Ц. 4 р., вь хор. кол. пер. 5 р.

106) Изд. 3-е. **ЛОШАДЬ: скаковая, верховая, рысистая, упряжная и тяжеловозная.** рПлн. курсъ коневодства съ описан. всѣхъ породъ лошадей, разводим. вь Россіи. Подробн. руководство кь разведенію, содержанію, уходу, распознаванію и изученію качествъ и возраста лошади.—Искусство ковать здоровья и больн. копыта,—тренировка скаковыхъ и рысистыхъ лошадей,—выѣздка и дрессировка верховыхъ и упряжныхъ лошадей. „Практическій учебникъ“ вь трехъ частяхъ. Простыя домашнія средства кь леченію внутр. и наруж. болезней, исправлен. пороковъ и гигиенич. уходу за лошадьми. Съ 50-ю рисунк. Сост. коневодъ и ветерин. С. К. Иловайскій. Дополнен. больш. томъ. Цѣна 1 р. 50 к.

19) Кузнечно-слесарное, мѣдно-литейн. и жестяное производство. Полный курсъ основательнаго, скораго и детальнаго практическаго самообученія перечисленными ремесламъ, безъ посторонняго руководства для начинающихъ и любителей. Подробное популярное руководство полнаго самоусовершенствования во всѣхъ приемахъ сказанныхъ производствъ для мастеровъ и ремесленниковъ. Систематическій сборникъ по обработкѣ и приготовленію всевозможныхъ издѣлій изъ желѣза, стали, чугуна, мѣди, жести, цинка и пр. металловъ и ихъ сплавовъ самыми послѣдними новѣйш. способами. Токарьныя работы по металлу, закалка и отпусканіе стали, штамповка. Жестяное и паяльное ремесло. Печатаніе на жести. Окончат. отд. металлическ. издѣлій и пр. Вь 4-хъ част., 127 объяснит. рисунк. вь текстѣ. Составл. кружкомъ специалистовъ техникумовъ-инженеровъ, подъ общей редакц. П. Ф. Симоненко. Больш. т. убор. печ. Изд. 4-е, знач. дополни. Ц. 1 р. 50 к.

36) Полная школа **МЫЛОВАРЕНІЯ (7 изд.) вь современномъ его состояніи.** Подробное руководство кь устройству мыловаренныхъ заводовъ и приготовленію всѣхъ сортовъ мыла. Для мыловаровъ-заводчиковъ, любителей, кустарей и сельскихъ хозяевъ. Что такое мыло? Вещества, употребляемыя при мыловареніи. Химическій анализъ тѣла. Подробное разсмотрѣніе маселъ и жировъ, нужныхъ мыловару. Устройство мыловарни, сосуды и приборы мыловареннаго завода, конструктивный чертежъ здания завода и рисунки отдѣльныхъ приборовъ. Планъ внутренней установки аппаратовъ на заводѣ. Приготовление мыла: изготовленіе и проба щелоковъ и жировъ. Рецепты и указанія для начинающего и отдѣлы справокъ для опытнаго. Мыла простыя, твердыя и мягкія, наливныя, ядровыя, мраморныя и сальныя. Туалетныя и душистыя мыла. Приготовленіе мыла холоднымъ способомъ; всѣ сорта. Лѣкарственныя мыла, техническія, аппретурныя и для вывода пятенъ. Прибавленіе: изготовленіе гарнаго, лампаднаго и машиннаго маселъ. Подробная таблица всѣхъ веществъ, входящихъ вь мыло, съ указаніемъ ихъ химическаго состава, латинскаго названія и происхожденія. Таблица всевозможныхъ мѣръ и вѣсовъ. Составлено, подъ руководствомъ извѣстнаго германскаго мыловара-техника Лейхса, П. Ф. Симоненко; 7 изд. по Мару, Watt'y, Engelhardt'u и др. химикомъ В. Бурдуковымъ. Вь 4 частяхъ. со множеств. таблицъ и рис. вь текстѣ. Ц. 2 р.

157) **ЖИЗНЬ ВСЕЛЕННОЙ (Земля и небо).** Универсальная народная академія.—Общедоступная школа самообразованія и саморазвитія. Подробный курсъ естественныхъ и умозрительныхъ наукъ: Математика.—Физика.—Химія.—Анатомія.—Зоологія.—Ботаника.—Географія.—Астрономія.—Технологія.—Догматическое, апо-логетическое и нравственное богословіе.—Философія.—Соціальныя науки. Законовѣдніе. Политическая экономія. Сборникъ важнѣйшихъ свѣдѣній по вопросамъ практической техно-логии.—С вѣты и рецепты по всѣмъ отраслямъ ремесленной и фабрично-заводской про-мышленности. Два большихъ тома вь 13-ти отдѣлахъ. Более 600 художественно исполнен-ныхъ полиграфическихъ рисунковъ. Составлено кружкомъ специалистовъ: гг. Орловымъ, Лавровымъ, Краевскимъ, Д дышкинымъ, Назимовымъ, проф. Рулье и другими, подъ общей редакціей Редавей. Цѣна за два тома 5 р.

202) Новая энциклопедія всѣхъ энциклопедій. Домашній секретарь.—Опытный адвокат.—Практическій писмоводитель.—Дѣловой коррес-пондентъ.—Другъ дома, семьи и общества на каждый день и часъ.—Пантеонъ наукъ и искусствъ.—Домашній врачъ всѣхъ болезней.—Экономъ-домохозяинъ.—Техникъ-любитель.—Справочное бюро всевозможныхъ свѣдѣній. Подробный неисчерпаемый иллюстрированный пантеонъ-альманахъ. Вь двѣхъ томахъ, 20 част., более 1000 страницъ уборист. печати. Со множ. политич., чертеж., картъ и рисунковъ. Ц 2 руб.

174)

Необходимая книга для всех. Изд. 2-е. АДВОКАТЪ-ПРАКТИКЪ.

Полное и новейшее руководство къ самообразованію въ судебныхъ и административныхъ учрежденіяхъ, безъ помощи адвокатовъ и вообще, повѣренныхъ, заключающее въ себѣ общія понятія примѣненія и исполненія законовъ Российской Имперіи. Полный самоучитель къ составленію на основаніи приложенныхъ образцовъ и формъ разнаго рода дѣловыхъ актовъ и бумагъ, къ составленію прошеній, на Высочайшее Имя приносимыхъ и подаваемыхъ въ высшія правительственныя учрежденія, а также и друг. дѣловыхъ бумагъ, какъ-то: духовн. завѣщ., купчи, л. крѣпостей, дарственныхъ записей, договоровъ подряда и поставки, довѣренностей, прошеній, жалобъ и отзывовъ, подаваемыхъ въ судебн. учрежд.

Книга заключаетъ: Положеніе о пошлинахъ за право торговли и промысловое обложеніе промышленности дополнит. сборами—процентнымъ и раскладочнымъ. Въ 7-ми част., составлено согласно послѣднихъ данныхъ юридической науки и практики, кружкомъ юристовъ подъ редакціей Семенова и Соколова. Ц. 2 р.

175)

Образцы и формы дѣлового писмоводства.

Полное практическое руководство къ составленію всякаго рода прошеній, дѣловыхъ актовъ и бумагъ. (Письма, прошенія, договоры, разнаго рода обязательств., судопроизводств. бумаги, коммерч. корреспонденція, всевозм. справочн. свѣдѣнія и пр. и пр.). Новыя правила о порядкѣ направленія и принятія прошеній и жалобъ, на Высоч. Имя приносимыхъ. Подробн. описаніе порядка направ. въ подлежащія судебныя и администрат. мѣста всѣхъ дѣлопроизводств. бумагъ, съ указаніемъ сроковъ ихъ подачи и суммы обложенія гербов. сборомъ по новому уставу. Въ 2-хъ частяхъ. Составилъ соотвѣств. новѣйшимъ указаніямъ К. О. Краевскій. Справочная книга для волостн. правленій, сельскихъ обществъ и всѣхъ лицъ сельскаго и друг. сословій. Книга представляетъ систематич. собраніе договор-обязательствъ, духовныхъ завѣщаній, дарственныхъ, раздѣльныхъ и рядныхъ записей, судопроизводств. отношеній рапортовъ, про околотовъ, книгъ и переписки волостного правленія, приговоровъ сельскихъ и волостныхъ сходовъ, заявленій, довѣрен., свидѣтельствъ, докладныхъ записокъ и проч. и п. оч. Очень большой томъ, около 1000 страницъ. Изд. 3-е. Ц. 3 руб.

244)

Новая полная школа для самообученія ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ЖИВОПИСИ.

Рисованіе карандашомъ, тушью, сепіей, акварелью и маслян. красками, гуашью и пастельными карандашами по бумагѣ, картону, полотну, бархату, атласу и дереву. Изучен. живописи по новѣйш. упрощен. метод. Практическая школа, дающ. возможн. въ непродолж. время сдѣлаться художникомъ, живописцемъ и рисовальщикомъ. Подробн. описан. приѣмовъ, приспособлен. и красокъ, необходим. при рисован. съ оригиналовъ и натуры. Состав. по лучш. иностр. руковод., согласно указан. профессоровъ итальянской, французской, нѣмецкой и англійской акад. худож., худ. Л. Первухинъ. Въ 2-хъ част. и 4-хъ отдѣл. съ приложен. къ книгѣ атласомъ, исполн. копій съ оригинал. для копировъ. Ц. 2 руб.

252)

Зеркало тайныхъ наукъ. Издан. 8-е, исправленное и дополненное.

Отраженіе судьбы человѣка. Черная и бѣлая магія: египетская, индійская, русская и Западной Европы, алхимія, астрологія, животный магнетизмъ, волшебство, чародѣйство и предразсудки. Раскрытіе этихъ наукъ пушемъ новѣйшихъ изслѣдованій истины и здраваго смысла. Полное собраніе чародѣйства, волшебства, всевозможныхъ фокусовъ и обмановъ, заговоровъ, различныхъ гаданій, кудесничества, спиритическихъ сеансовъ. „Сила внутри насъ“ и т. п., въ 16 част. Сочиненіе Аль ертино. Изданіе 8-е. Ц. 2 р. Остерегайтесь поддѣлки, непременно требуйте 8-е изд.

226)

ТАНЦОРЪ и ДИРИЖЕРЪ.

Полный самоучитель всѣхъ употребительныхъ и новѣйшихъ модныхъ бальныхъ ТАНЦЕВЪ. Руководство въ самое короткое время выучиться безъ помощи учителя всѣмъ современнымъ общепопулярнымъ танцамъ, исполняемымъ какъ въ общественныхъ танцевальныхъ собраніяхъ, так и на частныхъ и домашн. балахъ и вечерахъ, и ДИРИЖИРОВАТЬ ИМИ. Съ подробнымъ объясненіемъ Гранъ-роуль и Котильона, и дирижированія Кадрилью, Лезгинкой, Пад-де-спань, Миньонъ, Чардашемъ, Пад-де-Натинеръ, Фанданго, Вальса Тарнтелла, Польскій танецъ, Эстраджъ, Хюв та, Коханочка, Грестяночка и друг. Съ приложеніемъ примѣрныхъ ПРОГРАММЪ ТАНЦЕВЪ для обществ. и домашн. баловъ и вечеровъ.

НЕОБХОДИМ. КНИГА для МОЛОД. ЛЮДЕЙ ОБОЕГО ПОЛА. Въ двухъ частяхъ (съ пояснительн. рисунками въ текстѣ). Ц. 50 к. Состав. П. Масловъ, доп. Церманъ.

208

КУПЛЕТИСТЪ-РАЗСКАЗЧИКЪ.

Новый полный сборникъ любимѣйшихъ публикою коммерческихъ куплетовъ и характерн. дуэтовъ. Съ нотами для пѣнія и аккомпаниментомъ гитары, балалайки и гармон., репертуаръ для сцены и дома. Извѣстныхъ любимцевъ московской публики, комиковъ, куплетистовъ, юмористовъ, разсѣльниковъ, балалаечниковъ и плесуновъ Г. Д. Воброва, Д. И. Юрова, Ө. Красовскаго, О. И. Неуборина, Невскаго, Д. К. Скопина, Ө. Чеконова, И. С. Макарова и многихъ другихъ.

Злободневные куплеты, дуэты, пѣсни, скоморошки, ансамбли, пѣтые на сценахъ сада „Акваріумъ“ и „Эрмитажъ“ въ Москвѣ. Со множествомъ оригинальныхъ комическихъ группъ и рисунковъ. Составилъ Н. М. Красовскій. Большой томъ, отпечатанный на плотной веле-новой бумагѣ. Цѣна 1 руб.